

***“WHO ARE YOU” ROLE PLAYING : METODE UNTUK
MENINGKATKAN SELF CONCEPT PADA SISWA SEKOLAH
DASAR***

SKRIPSI



Oleh:

**Risma Septi Ariana
201310230311066**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2017**

***“WHO ARE YOU” ROLE PLAYING : METODE UNTUK
MENINGKATKAN SELF CONCEPT PADA SISWA SEKOLAH
DASAR***

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang
sebagai salah satu persyaratan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Psikologi**

Oleh:

**Risma Septi Ariana
201310230311066**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2017**

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Skripsi : “*Who Are You*“ *Role Playing*: Metode Untuk Meningkatkan *Self Concept* Pada Siswa Sekolah Dasar
2. Nama Peneliti : Risma Septi Ariana
3. NIM : 201310230311066
4. Fakultas : Psikologi
5. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang
6. Waktu Penelitian : 4 – 10 Januari 2017

Skripsi ini telah diuji oleh dewan penguji pada tanggal Rabu, 1 Februari 2017

Dewan Penguji

- Ketua Penguji : Dr. Latipun, M.Kes ()
- Anggota Penguji : 1. Ari Firmanto, S.Psi, M.Si ()
2. Dr. Diah Karmiyati, M.Si ()
3. Susanti Prasetyaningrum M.Psi ()

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Dr. Latipun, M.Kes

Ari Firmanto, S.Psi., M.Si

Malang, _____ 2017

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

Dr. Iswinarti, M.Si

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Risma Septi Ariana
NIM : 201310230311066
Fakultas/Jurusan : Psikologi
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul:
“*Who Are You*“ *Role Playing*: Metode Untuk Meningkatkan *Self Concept* Pada Siswa Sekolah Dasar

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah/skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak bebas Royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Malang, _____ 2017

Mengetahui
Ketua Program Studi

Yang menyatakan

MATERAI 6000

Yuni Nurhamida, S.Psi., M.Si

Risma Septi Ariana

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat serta Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Who Are You“ Role Playing: Metode Untuk Meningkatkan Self Concept Pada Siswa Sekolah Dasar*” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana psikologi di Universitas Muhammadiyah Malang.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, petunjuk serta bantuan yang bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Iswinarti, M.Si., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Dr. Latipun, M.Kes. dan Ari Firmanto, S.Psi, M.Si. selaku Pembimbing 1 dan Pembimbing 2 yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berguna, hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Mohammad Shohib, S.Psi, M.Si selaku Dosen Wali Psikologi F 2013, terima kasih atas motivasi dan do’a yang telah diberikan kepada penulis.
4. Yuni Nurhamida, S.Psi, M.Si selaku Ketua Program Studi Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
5. Bapak, Ibu dan Mbak Ika yang senantiasa memberikan semangat, kasih sayang serta do’a yang tidak terputus untuk penulis sehingga semua langkah penulis dalam menyelesaikan studi di Universitas ini dapat lancar.
6. Habibi, Juliaibib, Rullita dan Mbak Navy terima kasih atas waktu dan masukan yang diberikan kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Aulia, Nofa, Irine dan Rahma terima kasih banyak atas kesediaan waktu untuk mendengarkan keluh kesah penulis, saran serta semangat yang terus menerus diberikan dalam proses penyelesaian skripsi ini. Selamat atas skripsi kalian.
8. Teman-teman SDN Mojorejo 1 Batu, kepada Ibu Kepala Sekolah beserta pengurus dan adik-adik kelas 6 atas kesempatan yang diberikan dalam proses penelitian ini.
9. Teman-teman Psikologi F 2013 yang selalu memberikan semangat, saran, dan bantuan yang diberikan untuk penulis selama hampir empat tahun ini.
10. Teman seperjuangan Skripsi kelas A yang selalu memberikan masukan, semangat, dan waktu bercanda ketika lelah. Semangat untuk kita semua.
11. Teman-teman Laboratorium Psikologi untuk dukungan, semangat dan masukan yang terus menerus selama ini.
12. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan di atas. Terima kasih atas bantuan yang diberikan.

Semoga naskah skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan peneliti selanjutnya. Penulis menyadari masih banyak ketidaksempurnaan dalam naskah skripsi ini, sehingga kritik dan saran sangat penulis harapkan.

Malang, _____ 2017

Penulis

Risma Septi Ariana



DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------|-----|
| LEMBAR PENGESAHAN | i |
| SURAT PERNYATAAN | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| DAFTAR ISI | v |
| DAFTAR TABEL | vi |
| DAFTAR LAMPIRAN | vii |

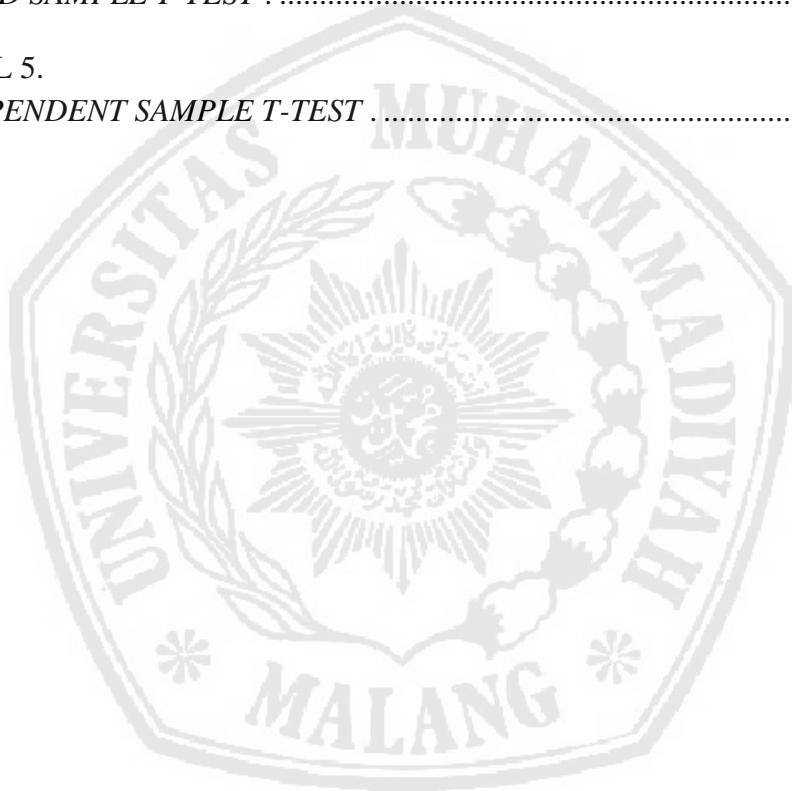
ISI

| | |
|------------------------------|----|
| Judul Skripsi | 1 |
| Identitas | 1 |
| Intisari | 1 |
| Kata Kunci | 1 |
| Pendahuluan | 2 |
| Landasan Teori | 5 |
| Hipotesa | 10 |
| Metode Penelitian | 10 |
| Hasil Penelitian | 13 |
| Diskusi | 14 |
| Simpulan dan Implikasi | 16 |
| Referensi | 16 |

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| TABEL 1. | |
| DESAIN PENELITIAN EKSPERIMEN | 10 |
| TABEL 2. | |
| PROSEDUR INTERVENSI | 12 |
| TABEL 3. | |
| DESKRIPSI PERBANDINGAN ANTAR KELOMPOK | 13 |
| TABEL 4. | |
| <i>PAIRED SAMPLE T-TEST</i> | 13 |
| TABEL 5. | |
| <i>INDEPENDENT SAMPLE T-TEST</i> | 14 |



DAFTAR LAMPIRAN

MODUL PENELITIAN

| | |
|---------------------------------------|----|
| A. Latar Belakang | 21 |
| B. Tujuan Kegiatan | 23 |
| C. Alat dan Bahan | 24 |
| D. Waktu Pelaksanaan | 24 |
| E. Subjek Penelitian | 24 |
| F. Rancangan Kegiatan | 25 |
| G. Rundown Kegiatan | 25 |
| H. Penjabaran Kegiatan | 26 |
| I. Penutup | 30 |
| MATERI <i>ROLE PLAY</i> | 31 |
| NASKAH WHO ARE YOU ROLE PLAYING | 33 |
| INPUT DATA | 38 |
| OUTPUT DATA | 39 |
| SEBARAN ITEM | 42 |
| SKALA KONSEP DIRI | 43 |

“WHO ARE YOU “ ROLE PLAYING : METODE UNTUK MENINGKATKAN SELF CONCEPT PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Risma Septi Ariana

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang

arianarisma@gmail.com

Self concept (konsep diri) merupakan sebuah kerangka acuan seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Konsep diri telah ada saat kita lahir dan akan terus berubah seiring bertambahnya usia seseorang. Selain itu, pengalaman yang diterima oleh seseorang akan mempengaruhi bagaimana orang tersebut berperilaku. Sehingga sangat penting memberikan pengalaman yang baik bagi seseorang untuk lebih memahami konsep dirinya. Salah satu cara untuk memberikan pengalaman yang nyata bagi anak untuk mengetahui konsep dirinya yaitu dengan *role playing*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah penggunaan metode “*Who are you*” *role playing* mampu meningkatkan *self concept* pada siswa sekolah dasar. Subjek dari penelitian ini berjumlah 30 siswa kelas 6 SD baik laki-laki maupun perempuan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *pre-post control group design*. Hasil dari penelitian ini dianalisa menggunakan *paired sample t-test* dan *independent sample t-test* dimana hasil menunjukkan bahwa penggunaan metode “*Who are you*” *role playing* tidak memberikan pengaruh terhadap peningkatan konsep diri pada siswa sekolah dasar dengan nilai *independent sample t-test* $t(28), p = .859$.

Kata kunci : *Role Playing, Self Concept, Sekolah Dasar*

Self-concept is a frame of reference someone in interacting with the environment. The self-concept has been there when we were born and will continue to change with increasing age. In addition, the experience received by a person will influence how people behave. Thus it is very important to give a good experience for person to understand the concept itself. Role playing provide a real experience for the child to figure out their self concept. The purpose of this study is to determine whether the use of “Who are you” role playing method capable in improving self concept in primary school students. Subject of this research were 30 students in 6th grade, both men and women. This study was an experimental with pre-post control group design. Results from this study were analyzed using paired sample t-test and independent sample t-test where the results show that use of the method of “Who are you” role playing does not give effect to an increase in self-concept in elementary school students to the value of independent sample t-test $t(28), p = .859$.

Keywords : *Role playing, Self Concept, Primary School*

Pendidikan merupakan hak yang harus didapatkan oleh setiap orang. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UUD SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1). Yang berarti, pendidikan merupakan sarana bagi setiap orang untuk mampu mengembangkan potensi dirinya yang bisa diperoleh melalui sebuah sistem pendidikan baik formal, nonformal maupun informal. Pendidikan formal merupakan jalur pendidikan yang berjenjang mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Sedangkan pendidikan nonformal merupakan jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Pendidikan informal merupakan pendidikan yang diperoleh melalui keluarga dan lingkungan. Pendidikan dasar memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter anak disamping pendidikan informal yang ia dapat dari keluarga dan lingkungan. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tertera dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 Pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional yang menyebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkepribadian dan berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sehingga, pendidikan tidak semata-mata mengajarkan siswa untuk mengembangkan kognitifnya melainkan mengajarkan siswa untuk memiliki kepribadian dan akhlak yang mulia. Setting pendidikan seperti sekolah merupakan tempat bagi peserta didik berinteraksi dengan guru, teman-teman, dan lingkungan yang ada di sekitarnya. Sehingga sangat penting untuk melatih siswa untuk dapat mengembangkan akhlak atau perilakunya melalui hubungan sosialnya, sehingga siswa mendapatkan pengetahuan yang mencakup sosial maupun emosional.

Konsep diri menurut Fitts (Agustiani, 2006) merupakan aspek penting dalam diri seseorang, karena konsep diri seseorang merupakan kerangka acuan (*frame of reference*) dalam berinteraksi dengan lingkungan. Fitts juga menjelaskan bahwa konsep diri secara fenomenologis merupakan persepsi individu tentang dirinya, bereaksi tentang dirinya, memberikan arti dan penilaian terhadap dirinya sendiri. Konsep diri dasarnya telah berkembang dan terbentuk sejak bayi lahir. Orangtua, saudara kandung dan sanak saudara lainnya merupakan dunia sosial bagi anak-anak, maka bagaimana perasaan mereka kepada anak-anak dan bagaimana perlakuan mereka merupakan faktor penting dalam pembentukan konsep diri. Konsep diri akan terbentuk sesuai dengan pengalaman yang pernah dijumpai. Hasil penelitian tentang konsep diri anak jalanan usia remaja menunjukkan bahwa faktor yang membentuk konsep diri negatif subjek adalah orangtua, kawan sebaya dan masyarakat (Pardede, 2008). Hal tersebut dijelaskan lebih dalam lagi, bahwa dari ketiga faktor di atas memandang subjek sebagai individu yang negatif karena statusnya sebagai anak jalanan, dan hal tersebut membuat subjek memiliki penilaian yang negatif pula tentang dirinya. Pada penelitian tersebut dapat dijelaskan pula, bahwa pengalaman yang diberikan lingkungan akan

mempengaruhi bagaimana seseorang bertindak, yaitu pengalaman yang orang tuanya berikan berupa pandangan negatif orang tua terhadap anak. Struktur keluarga yang utuh, ada ibu dan ayah, juga menunjukkan hubungan yang positif dengan konsep diri dalam hal akademik anak jika dibandingkan dengan anak yang dibesarkan oleh *single parent* (DeDonno & Fagan, 2013). Hasil penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa, orang tua yang sering memuji anak, membimbing anak untuk melakukan aktivitas, menunjukkan anak tersebut memiliki konsep diri dalam akademik yang tinggi. Di lain sisi, orang yang mampu mengenal dirinya dengan baik merupakan orang yang mempunyai konsep diri yang positif. Individu yang memiliki konsep diri positif akan bersikap optimis, percaya diri dan selalu bersikap positif terhadap segala sesuatu, juga terhadap kegagalan yang dialami. Kegagalan tidak dipandang sebagai akhir segalanya, namun dijadikan sebagai penemuan dan pelajaran berharga untuk melangkah kedepan (kompasiana, 2011). Biasanya, anak dengan konsep diri positif akan mampu memahami tentang dirinya sendiri, baik kelemahan dan kelebihanya. Terlebih lagi, anak dengan konsep diri ini akan mampu bertindak sesuai dengan dirinya dan yang orang lain harapkan.

Di dalam pembentukan konsep diri, lingkungan sekolah menempati posisi kedua setelah keluarga. Sekolah mempunyai peranan dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki anak, menciptakan budi pekerti yang luhur, membangun solidaritas terhadap sesama, serta mengembangkan keimanan dan ketakwaan anak agar menjadi manusia yang beragama dan beramal baik. Di sekolah anak akan menjumpai beragam karakteristik orang. Dimana karakter ini akan berbeda dengan apa yang dijumpai anak di lingkungan keluarga.

Peran *peer group* atau teman sebaya berpengaruh besar terhadap pembentukan karakter anak itu sendiri. Salah satu sumber menyebutkan bahwa teman memiliki pengaruh kuat terhadap pembentukan perilaku anak, tidak terkecuali perilaku negatif seperti merokok, tawuran, dan perilaku agresif lainnya (Liem, 2014; Liputan6, 2013). Hal ini sangat kontras dengan pernyataan bahwa bangsa Indonesia yang selama ini dikenal religius, memiliki budaya pemaaf, *paternalistik*, toleran (*tepo sliro*), dan gotong royong berubah menjadi bangsa yang pemaarah, egois dan agresif (Widianto, 2011).

Seseorang akan bertindak dan berperilaku sesuai dengan pengalaman ia sebelumnya. Seseorang yang awalnya tidak pernah merokok mengetahui temannya merokok, maka ia akan mencari tahu apa nikmatnya merokok itu. Bayangkan saja ketika seseorang mendapatkan informasi atau pengalaman yang dari awal sudah salah atau negatif, maka tidak menutup kemungkinan ia akan melakukan hal yang salah tersebut ke dalam kehidupannya selanjutnya. Namun dibalik itu, ketika anak memperoleh sesuatu yang bermanfaat dari teman, ia akan mampu mengembangkan konsep dirinya ke arah yang lebih baik. Penelitian terkait menjelaskan bahwa kemampuan kreatif teman sebaya akan mampu mempengaruhi konsep diri yang kreatif pada seseorang (Karwowski, 2015), dengan kata lain lingkungan yang pernah ditinggali oleh anak akan memberikan kontribusi terhadap pembentukan konsep dirinya.

Konsep diri memiliki *output* yaitu perilaku yang ditunjukkan oleh anak. Perilaku anak akan terbentuk sesuai pengalaman yang ia dapatkan dalam lingkungan yang pernah ia tinggali. Berdasarkan perspektif *behavioristik*, perilaku seseorang merupakan respon dari pengalaman mereka dengan stimulus-stimulus yang ada di lingkungannya (Omrod, 2008). Respon merupakan perilaku spesifik yang dimunculkan oleh seorang individu, sedangkan stimulus merupakan objek atau kejadian spesifik yang mempengaruhi pembelajaran atau perilaku individu. Individu dengan konsep diri yang tinggi, lebih banyak memiliki pengalaman yang menyenangkan daripada individu dengan konsep diri yang rendah. Pengalaman yang disebut disini baik pengalaman negatif maupun positif. Ketika anak mendapatkan pengalaman negatif dari sekolah seperti mendapatkan *labelling* negatif dari teman-temannya, maka anak tersebut akan enggan untuk pergi ke sekolah. Anak akan memiliki pikiran bahwa di sekolah tidak ada yang menyukainya. Berbeda ketika anak mendapatkan pengalaman positif dari kawan sebayanya seperti sikap menghargai yang ditujukan oleh teman sekelasnya karena kealahannya dan bukan malah mencemooh. Maka anak yang mendapat pengalaman tersebut, akan mampu mengembangkan perilakunya yaitu menghargai orang lain dimana perilaku menghargai merupakan salah satu ciri seseorang yang memiliki konsep diri positif. Para guru juga mempercayai bahwa ketika anak – anak mempunyai nilai akademik yang baik, hal ini dikarenakan konsep diri yang mereka miliki juga baik dan ini sangat dipengaruhi oleh kebahagiaan mereka terhadap lingkungan keluarga atau disekolah yang mereka tinggali (Adriasari, 2015).

Pentingnya pendidikan formal seperti sekolah akan membantu anak dalam hal mengontrol perilakunya. Karena ketika mereka berada di lingkungan yang luas, anak akan bertemu dan berinteraksi dengan berbagai macam karakteristik orang baik itu dengan teman sebaya, guru, lingkungan masyarakat dll. Pada usia tengah hingga akhir anak-anak, teman sebaya memiliki peran yang dominan dalam pembentukan tingkah laku pada anak. Dimana pada usia ini, yaitu dibutuhkan stimulus-stimulus agar anak mampu mengembangkan konsep dirinya menuju konsep diri yang positif. Konsep diri yang baik dapat dilihat dari tingkah laku atau perilaku yang ditampilkan oleh seorang anak. Salah satu kasus yang dapat dijadikan contoh yaitu *bullying*. *Bullying* merupakan salah satu contoh sikap yang seharusnya tidak ditunjukkan oleh seorang anak SD. Menurut KPAI kasus *bullying* menduduki peringkat teratas pengaduan masyarakat, dimana hal ini merupakan salah satu perilaku negatif anak yang harus diluruskan (Setyawan, 2014). Biasanya perilaku negatif anak lebih dipengaruhi oleh kelompok bermain mereka (Liputan6, 2016).

Seorang anak akan mempelajari apa yang ia lihat. Dari proses belajar ini, anak akan mampu atau tidak mempraktikkan dan menggunakan informasi yang ia dapat dalam kehidupan sehari-harinya. Anak akan mendapatkan gambaran tentang suatu kejadian, ketika anak dihadapkan langsung oleh kejadian itu. Dalam proses pembelajaran, metode yang mudah dalam penerapannya yaitu dengan menggunakan metode *role playing*. Contohnya dalam pembelajaran mengenai cara meningkatkan konsep diri dimana siswa diberikan suatu peristiwa yang berkaitan dengan bagaimana berperilaku mengenal diri, menghargai diri sendiri

dan orang lain. Dalam metode *role playing* siswa akan semangat dan optimis untuk mengekspresikan dirinya (Rahman, Hanifah & Maulana, 2016). Kegiatan *Who are you role playing* ini tampak lebih efektif untuk digunakan sebagai kegiatan yang dapat meningkatkan konsep diri positif anak karena melibatkan anak untuk berinteraksi satu sama lain serta merasakan pengalaman-pengalaman nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan strategi *role playing* berpotensi tinggi dalam meningkatkan kemampuan *interpersonal beliefs* pada siswa seperti dalam hal memberikan umpan balik (*feedback*) sesama teman sebaya (Ching & Hsu, 2016). Melalui *role play "feedback"* ini, siswa juga mampu meningkatkan kualitas mengungkapkan *feedback* mereka kepada teman lainnya. Siswa yang awalnya merasa tidak percaya dan merasa takut ketika memberikan *feedback* kepada temannya, melalui *role playing* siswa mampu memerankan dan merasakan peran yang berkebalikan dengan sifat aslinya. Hal ini akan membantu siswa untuk tidak perlu merasa khawatir ketika mereka menyampaikan kritik yang mungkin menyakiti perasaan orang lain. Selain itu, melalui kegiatan *role play* siswa dapat menunjukkan emosinya sebagaimana dimensi berpikir pada orang dewasa (Kilgour, Reynaud, Northcote, & Shields, 2015). Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait penggunaan metode *Who are you role playing* untuk meningkatkan *self concept* pada siswa sekolah dasar.

Konsep Diri (*Self Concept*)

Self concept secara luas diartikan sebagai persepsi seseorang tentang dirinya. Persepsi ini terbentuk melalui pengalaman dan interpretasi lingkungan dari orang tersebut, dimana konsep diri ini dipengaruhi oleh penguatan, evaluasi dari orang lain, dan pengaruh orang lain terhadap pembentukan perilakunya (Shavelson & Bolus, 1982). Secara fenomenologis, Fitts (Agustiani, 2006) menjelaskan bahwa konsep diri merupakan persepsi individu tentang dirinya, bereaksi terhadap dirinya, memberikan arti dan penilaian serta membentuk abstraksi dirinya, berarti ia menunjukkan suatu kesadaran diri dan kemampuan untuk keluar dari dirinya, untuk melihat dirinya seperti yang ia lakukan terhadap dunia di luar dirinya. Pendapat lain juga mengungkapkan bahwa konsep diri merupakan gambaran yang dimiliki orang tentang dirinya (Hurlock, 1978). Konsep ini merupakan gabungan dari keyakinan yang dimiliki orang tentang diri mereka sendiri termasuk karakteristik fisik, psikologis, sosial-emosional, dan aspirasi-prestasi. Sehingga menurut pengertian konsep diri di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep diri merupakan persepsi seseorang mengenai dirinya termasuk karakteristik fisik, psikologis, sosial dan emosional, aspirasi dan prestasi yang ia dapatkan dari pengalaman dan pengaruh lingkungan yang nantinya ia bentuk sebagai abstraksi tentang dirinya dan di implementasikan melalui perilaku.

Konsep diri menurut Hurlock (1978) terdiri dari dua komponen yaitu: (1) Konsep diri sebenarnya yaitu konsep seseorang dari siapa dan apa dia itu. Konsep ini sebagian besar ditentukan oleh peran dan hubungan dengan orang lain, serta reaksi orang lain terhadap orang tersebut; (2) Konsep diri ideal, merupakan gambaran seseorang mengenai penampilan dan kepribadian yang didambakannya. Diri ideal dapat dicapai seseorang dengan berperilaku sesuai dengan standar

tertentu. Standar tersebut dapat berhubungan dengan tujuan, aspirasi, atau nilai yang ingin dicapai. Selain komponen konsep diri, Hurlock (1978) mengemukakan bahwa konsep diri memiliki tiga aspek sebagai berikut : (1) *The Perceptual Component* (Fisik). Aspek fisik terdiri dari konsep yang dimiliki individu tentang penampilan, kesesuaian dengan jenis kelamin, arti penting tubuh dalam hubungan dengan perilaku, dan perasaan gengsi di hadapan orang lain yang disebabkan oleh keadaan fisiknya; (2) *The Conceptual Component* (Psikologis). Aspek psikologis terdiri dari konsep individu tentang harga diri dan hubungannya dengan orang lain, serta kemampuan dan ketidakmampuannya; dan (3) *The Attitudinal Component* (Sikap) yaitu gambaran individu tentang pikiran dan perasaan serta tentang dirinya sekarang dan prospeknya di masa yang akan datang, seperti disukai banyak teman, bahagia dalam segala hal, optimis dalam mencapai prestasi dan cita-cita dan kreatif dalam menyelesaikan suatu pekerjaan tertentu.

Konsep diri merupakan aspek penting dalam diri manusia, dimana konsep diri akan berpengaruh kuat terhadap tingkah laku seseorang. Pada umumnya tingkah laku seseorang berkaitan dengan gagasan-gagasan tentang dirinya sendiri. Konsep diri yang dijelaskan oleh Fitts (Agustiani, 2006) dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti : (1) Pengalaman. Pengalaman interpersonal yang mampu memunculkan perasaan positif dan perasaan bangga; (2) Kompetensi yang dihargai oleh individu dan orang lain; dan (3) Aktualisasi diri, yaitu implementasi dan realisasi dari potensi yang sebenarnya. Selain faktor-faktor, Fitts juga membagi konsep diri ke dalam dua dimensi besar, yaitu : (1) Dimensi internal, dan (2) Dimensi eksternal. Pada dimensi internal sendiri merupakan penilaian yang dilakukan oleh individu terhadap dirinya sendiri yang meliputi : (a) diri identitas (*identity self*), dimana bagian ini merupakan bagian yang paling dasar dalam mengidentifikasi dan menggambarkan siapa diri kita sebenarnya dimulai dari pertanyaan “siapakah saya”. Jawaban yang diberikan individu akan terus berkembang seiring bertambahnya usia dan interaksi individu dengan orang lain ; (b) diri pelaku (*behavioral self*) , merupakan tahap selanjutnya yaitu mengidentifikasi perilaku diri. Maksudnya, “apa yang dilakukan oleh diri” individu sehingga ia mengenali dan menerima baik diri identitas maupun diri sebagai pelaku; dan (c) diri penerimaan/penilaian (*judging self*), merupakan tahap ketiga, dimana individu mencoba untuk menilai dan mengevaluasi dirinya yang nantinya akan berperan dalam menentukan tindakan yang akan ditampilkannya. Diri penilai menentukan kepuasan seseorang akan dirinya atau seberapa jauh seseorang menerima dirinya. Selanjutnya, dimensi eksternal. Pada dimensi ini, individu menilai dirinya melalui hubungan dan aktivitas sosialnya, nilai-nilai yang dianutnya, serta hal-hal lain di luar dirinya, misalnya hubungan diri dengan sekolah, diri dengan organisasi, diri dengan agama, dll. Namun Fitts membagi bentuk-bentuk pada dimensi eksternal ke arah yang lebih umum. Bentuk-bentuk dari dimensi eksternal ini meliputi : (a) Diri fisik (*physical self*) merupakan persepsi seseorang terkait fisiknya, seperti penampilannya (jelek, cantik, gendut); (b) diri etik-moral (*moral-ethical self*) merupakan persepsi seseorang terhadap dirinya dalam hal yang berkaitan dengan keTuhan-nan, kepuasan seseorang akan kehidupan keagamaannya dan nilai-nilai moral yang dipegangnya meliputi batasan baik dan buruk; (c) diri pribadi (*personal-self*) yaitu persepsi individu terhadap dirinya sendiri meliputi perasaan puas atau sejauh mana ia merasa

dirinya sebagai pribadi yang tepat terlepas dari persepsi diri fisik dan hubungan dengan orang lain; (d) diri keluarga (*family-self*) merupakan sebuah perasaan dan harga diri seseorang terhadap kedudukan yang ia miliki di keluarga, dan (e) diri sosial (*social-self*) merupakan penilaian individu terhadap interaksi dirinya dengan orang lain maupun dengan lingkungan sekitar. Pembentukan konsep diri seseorang terhadap bagian-bagian dirinya dalam dimensi eksternal dapat dipengaruhi oleh penilaian, pengalaman dan interaksi dengan orang lain. Seseorang tidak akan mampu menilai dirinya baik tanpa adanya tanggapan atau reaksi orang lain disekitarnya.

Pembentukan konsep diri yang positif sejak dini sangat diperlukan agar individu mampu memahami dirinya dan menyesuaikannya dengan norma yang diterima di lingkungan masyarakat. Terdapat dua bentuk konsep diri, yaitu konsep diri positif dan konsep diri negatif (Calhoun & Acocella, 1995). Karakteristik orang yang mempunyai konsep diri yang positif, yaitu: (1) penerimaan dirinya bagus; (2) memiliki kerendahan hati dan jauh dari keangkuhan, (3) mengenal dirinya dengan baik (stabil); (4) menerima sejumlah fakta terkait dirinya dengan baik; (5) mampu menerima orang lain; dan (6) mencintai banyak orang. Sedangkan ciri orang dengan konsep diri yang negatif yaitu: (1) sangat peka dan cenderung sulit menerima kritik dari orang lain; (2) tidak memiliki perasaan kestabilan dan keutuhan diri, (3) Sulit mengakui kesalahan dan kekalahan; (4) apa yang dilakukannya tidak pernah berharga jika dibandingkan dengan orang; (5) cenderung menunjukkan sikap meremehkan orang lain, mengasingkan diri, malu-malu dan tidak ada minat pada persaingan; dan (6) membenaran ramalan sendiri.

Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode bermain peran yang dijelaskan oleh Djamarah (2000) ialah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan (keterlibatan emosional) anak didik ke dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan ini, maka anak didik akan mampu meresapi perolehannya. Dalam psikologi, *Behavioral Skills Training* (BST) *procedure* merupakan sebuah cara yang digunakan untuk memodifikasi perilaku (*modification behavior*) dan memberikan pembelajaran bagi seseorang baik yang memiliki kekurangan (*disabilities*) hingga orang dewasa dan anak-anak dalam lingkungan yang nyata (Miltenberger, 2008). *Role play* digunakan sebagai cara untuk mensimulasikan rangkaian prosedur dalam BST ini. Sehingga *role playing* dan BST memiliki keterkaitan dalam pengertiannya.

Dalam pemakaiannya, metode bermain peran dan sosiodrama sering disiliahgantikan. Seperti yang dijelaskan oleh Djamarah bahwa titik tekan bermain peran ialah pada penghayatan (keterlibatan emosional), sedangkan pada sosiodrama titik tekannya pada mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial, sehingga dalam pelaksanaannya kedua metode ini dapat berjalan dalam waktu bersamaan dan silih berganti (Djamarah, 2000).

Metode bermain peran juga tidak jauh berbeda dengan konsep bermain melalui metode menonton film. Yang membedakan di sini ialah posisi pemeran atau aktor. Pada sebuah film, anak dihadapkan dengan sebuah layar di mana anak duduk dan mengikuti cerita yang dimainkan. Sedangkan pada metode bermain peran, anak diajak bermain dan langsung memerankan tokoh yang telah ditentukan. Berikut penjelasan mengenai bagaimana film dapat mempengaruhi anak (Hurlock, 1898): (1) film mampu memberikan kesenangan bagi anak dengan mengajak mereka masuk ke dalam dunia baru; (2) menangkap sebuah ide baru yang bisa digunakan dalam kehidupan sehari-hari; dan (3) anak mampu mempelajari berbagai informasi yang ia dapat dari sebuah film, karena melalui film akan didapatkan pesan yang berharga dan dapat mudah diingat oleh anak dibandingkan dengan membaca buku.

Melalui metode *role play*, peserta didik dapat mengembangkan keterampilannya dalam hal mengamati, menarik kesimpulan, menerapkan dan mengkomunikasikan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam kegiatan dengan menggunakan metode *role playing*, seperti (Djamarah, 2000; Djamarah & Zain, 2010) : (1) menentukan topik; (2) menjelaskan mengenai konteks dari masalah tersebut kepada siswa; (3) menentukan anggota (pemeran); (4) menjelaskan tugas para penonton yang saat itu bertugas sebagai pengamat juga; (5) pembuatan lembar kerja (jika diperlukan); (6) latihan singkat dialog; (7) pelaksanaan permainan peran; dan (8) mengakhiri kegiatan bermain peran dengan evaluasi-diskusi tentang kegiatan.

Jika dilihat dari tahapan yang disebutkan di atas, tahapan-tahapan tersebut tidak jauh berbeda dengan prosedur pada BST yang disampaikan oleh Miltenberger (2008). Terdapat empat prosedur dalam BST yang meliputi *modeling* (mencontoh), *instruction* (pemberian instruksi), *rehearsal* (latihan) dan *feedback* (pemberian umpan balik). Sebelum kegiatan inti *role play* dilakukan, fasilitator memberikan contoh (*modeling*) kepada peserta terkait cerita yang akan dimainkan. Tahap ini dianggap penting karena tiap orang telah dibekali kemampuan meniru perilaku orang lain dimana perilaku tersebut telah mendapatkan penguatan sebelumnya. Penguatan untuk meniru ini telah dimulai sejak awal masa kanak-kanak sehingga *modeling* akan membantu peserta dalam hal penyerapan informasi yang diberikan (Miltenberger, 2008). Selanjutnya yaitu, pemberian instruksi (*instruction*). Pemberian instruksi yang efektif yaitu harus dilakukan secara spesifik dan jelas. Tahapan selanjutnya yaitu latihan (*rehearsal*) yang bertujuan untuk memberikan penguatan lebih dalam akan perilaku yang ingin diubah. Tahapan terakhir dalam BST yaitu, penyampaian umpan balik (*feedback*) seperti pujian maupun kritik yang membangun.

Dari penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *role playing* dapat digunakan sebagai metode untuk menyampaikan pengetahuan, memberikan pengalaman, melatih penghayatan (keterlibatan emosi), serta memodifikasi sebuah perilaku sesuai konteks atau topik bahasan yang ingin diangkat dalam lingkungan yang nyata. Tahapan dari metode ini sendiri yaitu, (1) menentukan topik; (2) menjelaskan mengenai konteks dari masalah tersebut kepada siswa (*instruction*); (3) menentukan anggota (pemeran); (4) menjelaskan tugas para penonton yang

saat itu bertugas sebagai pengamat juga; (5) pembuatan lembar kerja (jika diperlukan); (6) latihan singkat dialog (*rehearsal*); (7) pelaksanaan permainan peran; dan (8) mengakhiri kegiatan bermain peran dengan evaluasi-diskusi tentang kegiatan (*feedback*).

Periode Sekolah Dasar

Anak pada periode sekolah dasar berada dalam periode *late childhood* atau akhir masa kanak-kanak. Biasanya pada periode ini anak berada dalam rentang usia antara 6 atau 7 tahun hingga usia dimana anak dapat dikatakan matang secara seksual atau sekitar 12 atau 13 tahun. Pada periode ini ditandai dengan kondisi yang sangat berpengaruh terhadap penyesuaian pribadi serta penyesuaian sosial peserta didik. Masa usia sekolah ini dapat dibagi menjadi dua fase besar yaitu (Wiyani, 2013): (1) Masa kelas rendah, yaitu ketika anak berada pada kelas 1, 2, dan 3 atau pada usia 6 hingga 9 tahun; dan (2) masa kelas atas, yaitu ketika anak berada pada kelas 4, 5, dan 6 atau pada usia 9 hingga 13 tahun. Masa kelas rendah terutama pada kelas 1, terjadi suatu perubahan besar dalam pola kehidupan anak didik yaitu dalam hal penyesuaian diri (adaptasi) dengan tuntutan serta harapan baru di kelas 1. Gangguan emosional membuatnya sulit untuk bekerja sama. Pada masa kelas atas, terjadi perubahan fisik yang menonjol yang dapat mengakibatkan perubahan dalam sikap, nilai dan perilaku, dimana kesemuanya akan berdampak pada perkembangan aspek kognitif (kecerdasan), afektif (perasaan), dan psikomotorik (gerak) peserta didik (Wiyani, 2013). Perkembangan aspek kognitif merupakan kemampuan berpikir atau intelektual peserta didik. Sedangkan perkembangan afektif (perasaan) merupakan kemampuan yang berhubungan dengan emosi, sistem nilai, serta sikap hati yang menunjukkan penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu. Yang terakhir yaitu perkembangan psikomotorik, merupakan keterampilan motorik yang berhubungan dengan anggota tubuh atau tindakan yang memerlukan koordinasi antara saraf dengan otak.

Kemampuan kognitif anak didik usia sekolah dasar menurut Jean Piaget (Omrod, 2008), masuk ke dalam tahap operasional konkret. Operasional konkret ini dijelaskan oleh Piaget sebagai proses berpikir anak akan terorganisasi ke sistem proses mental yang lebih besar (operasi) yang memudahkan mereka berpikir logis daripada sebelumnya. Lebih singkatnya, aktivitas mental anak sekolah dasar akan terfokus pada objek-objek yang nyata berdasarkan pada berbagai kejadian yang pernah dialaminya. Sebagai contoh, anak usia 7 tahun mampu mendeskripsikan tentang ciri-ciri ular. Anak mampu menjelaskan bahwa ular itu panjang, tidak memiliki kaki, dan bersisik, karena ia telah mengalami atau melihat ular itu sebelumnya. Penelitian menunjukkan bahwa perkembangan berpikir pada anak usia sekolah, diartikan sebagai proses memahami dan pengambilan kesimpulan, interpretasi terhadap hubungan sebab-akibat, dan pembentukan pemikiran konkret yang anak lakukan tanpa pengaruh dari pembelajaran di sekolah (Vygotsky, 1978). Jadi maksud dari tanpa pengaruh dari pembelajaran di sekolah, anak secara alami pada masa usia sekolah sudah mampu berpikir secara mandiri.

Konsep Diri Dan Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Anak Usia Sekolah Dasar

Berdasarkan penjelasan Hurlock (1978) konsep diri merupakan gambaran atau persepsi yang dimiliki orang tentang dirinya. Persepsi ini terbentuk melalui pengalaman dan interpretasi lingkungan dari orang tersebut, dan dipengaruhi oleh penguatan, evaluasi dari orang lain, dan pengaruh orang lain terhadap pembentukan perilakunya (Shavelson & Bolus, 1982). Pada anak usia sekolah, Piaget menjelaskan anak sudah masuk ke dalam proses berpikir konkret, dimana anak akan memberikan fokus pada objek-objek yang nyata pada kejadian yang dialaminya (Omrod, 2008). Dalam hal yang berkaitan dengan meningkatkan konsep diri pada siswa, diperlukan suatu metode dalam penerapannya. Salah satu metode yaitu dengan kegiatan *who are you role playing*. Tujuan dari penggunaan metode bermain peran ini yaitu: (1) agar siswa dapat menghayati perasaan dan orang lain; (2) dapat belajar bagaimana bertanggungjawab; (3) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan; dan (4) merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah (Djamarah & Zain, 2010). Melalui *Who are you role playing* ini anak akan diberi kesempatan untuk memainkan peran sebagai metode untuk refleksi diri tentang siapa dan bagaimana dirinya bila dipandang dari sudut orang lain, dimana hal ini sangat berkaitan dengan pembentukan konsep dirinya. Metode ini juga akan memudahkan anak dalam menyerap pengetahuan apabila ia terlibat dalam prosesnya.

Hipotesa

"*Who Are You*" *Role Playing* dapat meningkatkan *self concept* siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen. Sedangkan desain penelitian ini menggunakan desain *pre-test - post-test control group design*, dimana terdapat dua kelompok yang terbagi menjadi kelompok eksperimen (diberi perlakuan berupa metode *who are role play*) dan kelompok kontrol (tidak diberi perlakuan).

Tabel 1. Desain penelitian eksperimen

| Kelompok | <i>Pre-test</i> | | <i>Post-test</i> |
|----------------|-----------------|---|------------------|
| R (eksperimen) | O ₁ | x | O ₂ |
| R (kontrol) | O ₃ | | O ₄ |

Keterangan:

O₁ : pengukuran sebelum diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen (*pre-test*)

O₂ : pengukuran setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen (*post-test*)

- x : perlakuan/*treatment*
 O₃ : pengukuran sebelum diberikan perlakuan pada kelompok kontrol (*pre-test*)
 O₄ : pengukuran setelah diberikan perlakuan pada kelompok kontrol (*post-test*)

Perlakuan yang diberikan pada penelitian ini yaitu kegiatan “*Who are you*” *Role Playing* dengan tujuan untuk meningkatkan konsep diri pada siswa sekolah dasar.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa dari SDN Mojorejo 1 Batu yang berjumlah 30 orang dengan jumlah siswa laki-laki dan perempuan masing-masing sebanyak 20 orang dan 10 orang. Subjek dibagi dalam dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan kelompok eksperimen berjumlah 15 orang siswa dan kelompok kontrol berjumlah 15 orang siswa. Pembagian subjek ke dalam kelompok-kelompok ini menggunakan teknik *mix random sampling* dengan memberikan 30 siswa skala konsep diri untuk menentukan skor konsep diri seluruh siswa. Dari skor tersebut maka akan didapatkan kategori konsep diri rendah, sedang dan tinggi dimana kategori ini akan menjadi acuan dalam pembagian subjek ke dalam dua kelompok (eksperimen-kontrol). Kategori ini sendiri diperoleh dengan menyusun norma kelompok. Dari proses pemilihan tadi didapatkan masing-masing kelompok, baik eksperimen maupun kontrol, terdiri dari 15 siswa dengan skor konsep diri rendah, sedang dan tinggi. Rata-rata usia subjek itu sendiri yaitu 11,27 ($SD=.583$) tahun dengan rentangan usia 10 hingga 13 tahun. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang diberi perlakuan berupa kegiatan *role play* mengenai konsep diri dan kelompok kontrol merupakan kelompok yang tidak diberi perlakuan. Subjek diperoleh dengan mendiskusikan karakteristik subjek yang telah peneliti tetapkan dengan pihak sekolah. Dari pihak sekolah akhirnya memberikan ijin untuk dapat menggunakan siswa kelas 6 sebagai subjek penelitian, dimana karakteristik peneliti terpenuhi yaitu: subjek merupakan siswa kelas 6 SD yang memiliki jenis kelamin laki-laki maupun perempuan.

Instrumen Penelitian

Konsep diri diukur menggunakan skala konsep diri yang merupakan turunan dari aspek-aspek konsep diri milik Hurlock (1978) yang digunakan dalam penelitian Nurul Hidayah (2009). Aspek-aspek tersebut meliputi: (1) *the perceptual component* (fisik) ($r=.768$); (2) *the conceptual component* (psikologis) ($r=.715$); dan (3) *the attitudinal component* (sikap) ($r=.678$). Skala ini terdiri dari 34 item valid dengan empat pilihan jawaban yaitu: SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), dan STS (sangat tidak setuju). Contoh item dari skala konsep diri ini yaitu: “Saya bangga bila teman-teman memuji penampilan saya”. Koefisien reliabilitas (r) dari skala konsep diri ini, pada masing-masing aspek lebih besar dari nilai r -tabel ($r > .6$) sehingga skala ini dapat digunakan untuk penelitian yang sama dengan waktu yang berbeda. Sedangkan sebaran item terdiri dari 14 item *favorable* dan 20 item *unfavorable*.

Prosedur Intervensi

Dalam penelitian ini *treatment* yang diberikan yaitu *Who are you role playing*. *Who Are Role play* merupakan sebuah metode yang dilaksanakan dengan mengikutsertakan subjek dalam proses bermain peran. *Treatment Who are you role playing* disampaikan langsung oleh peneliti dan dibantu oleh *volunteer*, dimana topik dari *role play* ini sendiri membahas suatu cerita yang ingin diangkat, salah satu contohnya mengenai konsep diri yang positif. Dari konsep diri ini subjek akan mampu bertindak sesuai dengan dirinya dan yang orang lain harapkan, mampu menghargai orang yang lebih tua, mampu mengakui kekalahan, dan mampu mengetahui kekurangan diri. Bermain peran mengajak subjek untuk bisa memahami karakter yang diperankannya dan karakter orang lain. Kegiatan *Who are you role playing* dilakukan sebanyak empat kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, kegiatan diawali dengan pengisian skala konsep diri (*pre-test*). *Pre-test* ini digunakan untuk melihat konsep diri subjek sebelum diberikan *treatment*. *Pre-test* ini juga digunakan sebagai proses pembagian subjek ke dalam kelompok penelitian. Selanjutnya pada pertemuan kedua, subjek diminta untuk menyusun naskah *role play* sesuai dengan tema yang telah disediakan oleh peneliti yang selanjutnya naskah tersebut akan mereka pahami. Pada pertemuan ketiga, subjek melakukan *role play* sesuai naskah yang telah mereka susun sebelumnya dan pada akhir kegiatan diadakan sesi diskusi-evaluasi terkait kegiatan yang telah dilaksanakan. Pada pertemuan terakhir, subjek diberi skala konsep diri (*post-test*). Pada kelompok kontrol, subjek tidak diberi *treatment* seperti menyusun naskah dan pemahaman peran, melakukan *role play* dan diskusi-evaluasi.

Hasil dari sesi diskusi-evaluasi tersebut diharapkan subjek akan mampu mengimplementasikan apa yang ia dapatkan dari kegiatan *role play* pada kehidupan sehari-harinya. Untuk lebih jelasnya, Tabel.2 di bawah ini menjelaskan prosedur yang dilakukan pada kelompok eksperimen (dengan metode *role play*) dan kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan)

Tabel 2. Prosedur intervensi

| No | Kelompok | Pemberian skala (<i>pre-test</i>) | Kegiatan | | | Pemberian skala (<i>post-test</i>) |
|----|------------|-------------------------------------|---------------------------------------|--|------------------|--------------------------------------|
| | | | Penyusunan naskah dan pemahaman peran | Pelaksanaan kegiatan <i>Role Play</i> | Diskusi-evaluasi | |
| 1. | Eksperimen | √ | | | | |
| | Kontrol | √ | | | | |
| 2. | Eksperimen | | √ | | | |
| | Kontrol | | - | | | |
| 3. | Eksperimen | | | √ | √ | |
| | Kontrol | | | - | - | |
| 4. | Eksperimen | | | | | √ |
| | Kontrol | | | | | √ |

Prosedur analisa data

Dalam penelitian ini analisa yang digunakan yaitu *paired sample t-test* pada hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen. Analisa ini digunakan untuk

mengetahui perbedaan skor konsep diri pada satu kelompok yang sama. Sedangkan untuk mengetahui perbedaan skor *pre-test* kelompok eksperimen-kontrol dan *post-test* kelompok eksperimen-kontrol maka digunakan analisa *independent sample t-test*.

HASIL PENELITIAN

Tabel 3. Deskripsi perbandingan antar kelompok (N=30)

| | Kel. Eksperimen | Kel. Kontrol |
|----------------|-----------------|---------------|
| Jumlah subjek | 15 siswa | 15 siswa |
| Jenis kelamin | | |
| Laki-laki | 11 orang | 9 orang |
| Perempuan | 4 orang | 6 orang |
| Usia | | |
| 10 th | 0 | 1 |
| 11 th | 10 | 11 |
| 12 th | 4 | 3 |
| 13 th | 1 | 0 |
| Konsep diri | | |
| M | 101.73 (5.58) | 103.00 (5.18) |
| Interval nilai | 91-110 | 97-116 |

Dalam Tabel. 3 dapat disimpulkan bahwa nilai *M* dari kedua kelompok sebelum diberikan *treatment* tidak terdapat perbedaan yang berarti. Penjelasan ini akan dianalisa lebih lanjut menggunakan analisis *independent sample t-test*.

Sebelum dilakukan uji hipotesis perlu dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Berdasarkan uji kenormalan pada saat *pre-test* kelompok eksperimen dan kontrol didapatkan $p = .776$ dan $.147$ yang artinya data berdistribusi normal karena p keduanya lebih besar $> .05$. Sama halnya ketika uji kenormalan dilakukan pada saat *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol. Didapatkan nilai $p = .190$ dan $.610$ yang artinya data berdistribusi normal karena lebih dari $.05$. Pada uji homogenitas, diketahui bahwa nilai signifikansi pada saat *pre-test* dan *post-test*, data kedua kelompok memiliki nilai $p = .626$ dan $.272$ dimana p keduanya lebih besar $> .05$, artinya data di atas memiliki varian yang sama atau homogen. Dapat dilihat bahwa hasil uji kenormalan dan uji homogenitas, data berdistribusi normal dan memiliki varian yang sama. Sehingga data berbentuk parametrik yang selanjutnya dianalisis menggunakan *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*.

Tabel 4. Paired sample t-test

| Kelompok | <i>M (SD)</i> | | 95% CI | <i>t</i> (28) | <i>p</i> |
|------------|------------------|------------------|--------------------|---------------|----------|
| | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> | | | |
| Eksperimen | 101.73 (5.58) | 102.00 (6.88) | 4.531 – (-5.06) | -.119 | .907 |
| Kontrol | 103.00 (5.18) | 102.53 (9.24) | 4.387 – (-3.45) | .255 | .802 |

Dalam Tabel.4, *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen diketahui memiliki nilai $t(13)=-.119$, $p=.907$, sedangkan *pre-test* dan *post-test* kelompok kontrol memiliki nilai $t(13)=.255$, $p=.802$, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai p kedua kelompok $p > .05$. Hal ini berarti nilai yang diperoleh pada saat *pre-test* dan *post-test* oleh dua kelompok yaitu kelompok eksperimen (dengan metode *role play*) dan kelompok kontrol (tanpa metode *role play*) tidak terdapat perbedaan.

Tabel 5. Independent sample t-test

| | M (SD) | | 95% CI | t(28) | p |
|------------------|------------------|------------------|--------------------|-------|------|
| | Eksperimen | Kontrol | | | |
| <i>Pre-test</i> | 101.73 (5.58) | 103.00 (5.18) | 2.764 – (-5.29) | -.644 | .525 |
| <i>Post-test</i> | 102.00 (6.88) | 102.53 (9.24) | 5.562 – (-6.62) | -.179 | .859 |

Berdasarkan hasil *independent sample t-test* di atas dapat dilihat bahwa *pre-test* kelompok eksperimen-kontrol memiliki nilai $t(28)=-.644$, $p=.525$, sedangkan pada *post-test* kelompok eksperimen-kontrol memiliki nilai $t(28)=-.179$, $p=.859$, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai p keduanya lebih besar dari .05 yang berarti nilai *pre-test* kelompok eksperimen-kontrol dan *post-test* kelompok eksperimen-kontrol memiliki varian yang sama atau tidak ada perbedaan.

DISKUSI

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan metode *who are you role playing* tidak memberikan pengaruh terhadap peningkatan konsep diri siswa sekolah dasar. Pada analisis *paired* dan *independent sample t-test* menunjukkan semua nilai p lebih dari $>.05$ yang berarti nilai tersebut tidak signifikan (lihat tabel 4 dan 5). Selanjutnya peneliti mencoba untuk melakukan analisa lanjutan dengan membandingkan nilai subjek berdasarkan kelompok jenis kelamin, berdasarkan aspek dari variabel konsep diri, dan usia subjek.

Pertama, dilakukan analisis nilai konsep diri berdasar kelompok jenis kelamin laki-laki dari kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan analisa *independent sample t-test*. Dari analisa tersebut diperoleh nilai $t(18)=.023$, $p=.982$ dimana $p > .05$ yang berarti tidak terdapat perbedaan antara nilai konsep diri pada siswa dengan jenis kelamin laki-laki pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis selanjutnya yaitu membandingkan nilai konsep diri dari kelompok jenis kelamin perempuan dengan menggunakan analisis yang sama. Hasil menunjukkan bahwa nilai $t(9)=.389$, $p=.707 >.05$ yang berarti tidak terdapat perbedaan antara nilai konsep diri pada siswa dengan jenis kelamin perempuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil serupa ditunjukkan oleh penelitian pada siswa kelas 5 dan 6 SD di German, yang menyebutkan bahwa tidak ada perbedaan konsep diri dan *self image* antara laki-laki dan perempuan jika dilihat dari berbagai domain seperti *physical appearance*, *physical ability*, *parent relations*, *peer relations*, *general school competence*, *general school affect*,

German competence, German affect, Math competence, dan Math affect (Aren & Hasselhorn, 2014).

Selanjutnya, karena tidak terdapat perbedaan pada analisis sebelumnya, peneliti mencoba untuk melihat pada sisi lain yaitu dengan melakukan uji beda berdasarkan tiga aspek konsep diri pada kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil menunjukkan bahwa masing-masing nilai p ketiga aspek lebih besar dari .05, dimana pada aspek fisik ($p=.279$), aspek psikologis ($p=.857$) dan aspek sikap ($p=.397$). Hasil ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan antara nilai subjek berdasarkan ketiga aspek di atas. Namun jika dilihat nilai rata-rata per aspek, aspek sikap memiliki nilai rata-rata lebih tinggi jika dibandingkan dengan aspek lainnya ($M=47.07$, $SD=4.65$), dimana aspek ini meliputi gambaran individu tentang pikiran dan perasaan seperti disukai banyak teman, bahagia dalam segala hal, optimis dalam mencapai prestasi dan cita-cita serta kreatif dalam menyelesaikan suatu pekerjaan tertentu melalui *evaluative judgments* atau bagaimana orang lain memberikan pendapatnya terhadap diri itu sendiri. Pernyataan ini didukung dengan penjelasan yang menyatakan bahwa perkembangan konsep diri dipengaruhi oleh interaksi dengan orang-orang melalui komparasi sosial ataupun *feedback* meliputi apa yang kita dengar, lihat, dan rasakan (Hurlock, 1978; Rahman, 2013).

Ditinjau dari segi usia, tidak terdapat peningkatan nilai rata-rata (M) pada subjek yang berusia 11 pada kelompok kontrol dan 12 tahun pada kelompok eksperimen dan kontrol. Namun terdapat peningkatan nilai rata-rata subjek yang berusia 11 tahun pada kelompok eksperimen dengan nilai rata-rata konsep dirinya ($M=102.35$, $SD=5.706$).

Penggunaan metode *role playing* ini didasarkan atas pengertian konsep diri itu sendiri yaitu untuk memahami “siapa aku”. Dalam pelaksanaannya, dimulai dari tahap menyusun naskah mengenai tema yang sesuai dengan aspek-aspek dalam konsep diri. Cerita yang diangkat dalam pelaksanaan *role play* ini yaitu tidak mau menerima pendapat/saran orang lain dan tidak mau mengakui kesalahan yang merupakan ciri konsep diri negatif orang. Penyampaian cerita ini merupakan proses pemberian pengertian jika subjek memiliki konsep diri yang negatif. Tahap diskusi-evaluasi merupakan tahap dimana subjek mampu memahami konsep diri yang negatif dan positif.

Tahapan *role play* ini telah sesuai dengan tahapan-tahapan yang dilakukan pada penelitian terkait. Pada penelitian *oral history speed dating role play* yang dilakukan di Universitas Texas, Austin dimulai dengan memberikan naskah mengenai peristiwa sejarah kepada siswa. Selanjutnya siswa diminta untuk memahami naskah tersebut. Pada tahap pelaksanaannya, siswa diberi *name tag* untuk memperjelas peran mereka. Selanjutnya, siswa memerankan perannya. Dan diakhir kegiatan, siswa diberi kuesioner sebagai bahan evaluasi (Stevens, 2015).

Pemberian *treatment role play* bisa saja kurang efektif dalam hal penyampaian konten (konsep diri), salah satunya adalah kesiapan diri siswa untuk tampil. Kesiapan ini dapat dipengaruhi oleh beberapa alasan seperti, belum sepenuhnya memahami peran, belum selesai membaca atau bahkan lupa naskah, dan kurang fokus terhadap kegiatan yang sedang berjalan (Stevens, 2015). Salah satu hal yang

teramati ketika pelaksanaan *role play* berlangsung ialah siswa kurang fokus dengan peran yang sedang dijalankan, mereka lebih fokus kepada properti yang sedang mereka gunakan.

Bukan hanya itu saja, terdapat berbagai macam faktor yang mempengaruhi perkembangan konsep diri seseorang yang didapat dari berbagai sumber seperti orangtua, guru, kawan sebaya dan masyarakat. Pengaruh-pengaruh itu dapat dirangkum dalam dua poin besar yaitu, jenis pengalaman yang didapat oleh seseorang; dan intensitas kecakapan atau penghargaan yang diberikan (Calhoun & Acocella, 1995). Pada pelaksanaan penelitian ini peneliti mencoba memberikan pengalaman baru melalui *treatment role play* yang diberikan, namun di luar kegiatan ini pengalaman dan intensitas yang subjek dapatkan tidak bisa peneliti kontrol dan ukur. Sehingga faktor-faktor inilah yang belum bisa peneliti kendalikan sepenuhnya.

Pada penelitian terdapat keterbatasan-keterbatasan pada penerapan *who are you role playing* seperti tema yang diberikan hanya membahas seputar hubungan subjek dengan warga sekolah (kawan sebaya dan guru). Selain itu peneliti tidak mengaitkan aspek *perceptual component* (fisik) ke dalam tema *role play* melainkan hanya membahas mengenai harga diri dan hubungannya dengan orang lain, serta kemampuan dan ketidakmampuannya/*conceptual component* (psikologis) dan gambaran individu tentang pikiran dan perasaan serta tentang dirinya sekarang dan prospeknya di masa yang akan datang, seperti disukai banyak teman/aspek *the attitudinal component* (sikap). Tidak dilaksanakannya salah satu tahapan pada *who are you role playing* yaitu pemberian contoh (*modeling*) ditafsir menjadi salah satu penyebab mengapa metode ini tidak memberikan pengaruh terhadap peningkatan konsep diri siswa sekolah dasar.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasar hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa hipotesa peneliti ditolak dimana penggunaan metode “*Who are you*” *role playing* tidak memberikan pengaruh terhadap peningkatan konsep diri siswa sekolah dasar. Tidak adanya pengaruh ini, dapat dilihat dari berbagai sisi, seperti masalah jenis kelamin, konten dari tema yang diangkat, serta tidak terlaksananya salah satu prosedur pelaksanaan *who are you role playing*. Implikasi dari penelitian ini yaitu metode “*Who are you*” *role playing* kurang sesuai untuk meningkatkan konsep diri siswa sekolah dasar sehingga perlu dilakukan kajian lebih dalam lagi terkait *role play* dan konsep diri. Peneliti selanjutnya bisa lebih berfokus pada peningkatan konsep diri berdasarkan ketiga aspek konsep diri di atas.

REFERENSI

- Agustiani, H. (2006). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Allport, G. W. (1955). *Becoming: Basic consideration for a psychology of personality*. New Haven: Yale University Press.

- Andriasari, F. (2015). *Konsep diri pada anak sekolah dasar dan menengah pertama*. Seminar Psikologi & Kemanusiaan, Psychology Forum UMM.
- American Psychological Association. (2010). *Publication manual of the American psychological association*. 6th ed. American Psychological Association. Washington, DC: Penulis.
- Arens, A. K. & Hasselhorn., M. (2014). Age and gender differencies in the relation between self-concept facets and self-esteem. *Journal of Early Adolescence*, 34(6), 760-791.
- Calhoun, J & Acocella, J. (1995). *Psikologi tentang Penyesuaian dan Hubungan Kemanusiaan* (Edisi Ketiga). Semarang: PT. IKIP Semarang Press.
- Ching, Y. H., & Hsu, Y. C. (2016). Learners interpersonal beliefs and generated feedback in an online role-playing peer feedback activity an exploratory study. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 17(2), 105-122.
- DeDonno, M. A., & Fagan, J. F. (2013). The influence of family attributes on college students' academic self-concept. *North American Journal of Psychology*, 1, 49-60.
- Djamarah, S. B. (2000). *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Feist, J., & Feist, J. G. (2010). *Teori kepribadian: Theories of personality*. Buku 2. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hidayah, N. (2009). *Hubungan Antara Dukungan Sosial Orang Tua Dengan Konsep Diri Remaja Awal*. Universitas Muhammadiyah Malang. Skripsi.
- Hurlock, E. B. (1898). *Child development*. USA: McGraw-Hill Inc.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak*. Edisi keenam: Jilid 2. (Terj. Med. Meitasari Tjandrasa). Jakarta: Erlangga.
- Karwowski, M.J. (2015). Peer effect on students' creative self-concept. *The Journal of Creative Behavior*, 49. 221-225.
- Kilgour, P., Reynaud, D., Northcote, M., & Shields, M. (2015). Role-playing as a tool to facilitate learning, self reflection and social awareness in teacher education. *International Journal Of Innovative Interdisciplinary Research*, 2(14), 9-21.

- Kompasiana. (2011). Pembentukan konsep diri yang positif pada anak diakses pada http://www.kompasiana.com/malpa.mzj/pembentukan-konsep-diri-yang-positif-pada-anak_5509aa6e8133117b6ab1e2d6.
- Liem, A. (2014). Pengaruh media massa, keluarga, dan teman sebaya terhadap perilaku merokok remaja di Jogjakarta. *18*. 41-52.
- Liputan6. (2013). Remaja agresif dan berandalan, akibat pengaruh teman sebaya diakses pada <http://health.liputan6.com/read/575488/remaja-agresif-dan-berandalan-akibat-pengaruh-teman-sebaya?source=search>.
- Liputan6. (2016). Cara efektif cegah anak jadi pemberontak diakses pada <http://health.liputan6.com/read/2561744/cara-efektif-cegah-anak-jadi-pemberontak?source=search>.
- Miltenberger, R.G. (2008). *Behavior modification: Principles and procedures*. 4th Ed. USA: Thomson Learning Inc.
- Omrod, J. E. 2008. *Psikologi pendidikan membantu siswa tumbuh dan berkembang*. Jakarta: Erlangga.
- Pardede, Y.O.K. (2008). Konsep diri anak jalanan usia remaja. *Jurnal Psikologi*, 1(2), 146-151.
- Rahman, A. A. (2013). Psikologi sosial integrasi pengetahuan wahyu dan pengetahuan empirik. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rahman, D. I., Hanifah, N., & Maulana. (2016). Penggunaan metode *role playing* dengan teknik *storytelling* untuk meningkatkan pemahaman dan karakter percaya diri pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 61-70.
- Shavelson, R. J & Bolus, R. (1982). Self-concept: the interplay of theory and methods. *Journal of Educational Psychology*, 74(1), 3-17.
- Stevens, R. (2015). Role-play and student engagement: reflection from the classroom. *Teaching in Higher Education*, 20(5), 481-492.
- Undang-undang republik indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- Vygotsky, L. (1978). *Interaction between learning and development*. Cambridge: Harvard University Press.
- Widianto, Willy. (2011). Anggota DPR: Sekolah harus wajibkan siswa ke masjid diakses pada <http://www.tribunnews.com/nasional/2011/09/24/anggota-dpr-sekolah-harus-wajibkan-siswa-ke-masjid>
- Wiyani, N. A. (2013). *Desain pembelajaran pendidikan: Tata rancang pembelajaran menuju pencapaian kompetensi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

LAMPIRAN



MODUL PENELITIAN

“WHO ARE YOU” ROLE PLAYING : METODE UNTUK MENINGKATKAN SELF CONCEPT PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Modul ini sebagai panduan dalam penelitian



Oleh:

Risma Septi Ariana
201310230311066

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2017

A. Latar belakang

Modul ini disusun sebagai panduan peneliti dalam melakukan penelitian yang akan dilakukan. Di dalam modul ini terdapat penjelasan-penjelasan mengenai prosedur dan tahapan-tahapan perlakuan yang akan diberikan kepada subjek. Perlakuan yang dimaksud adalah pemberian *treatment who are you role playing* sebagai upaya untuk meningkatkan konsep diri pada siswa sekolah dasar. Secara garis besar penelitian ini akan dilakukan di dalam ruangan dimana di dalam ruangan tersebut terdapat subjek, dalam hal ini siswa kelas 6, *volunteer* untuk membantu jalannya kegiatan yang dilakukan, dan peneliti.

Konsep Diri (*Self Concept*)

Self concept secara luas diartikan sebagai persepsi seseorang tentang dirinya. Persepsi ini terbentuk melalui pengalaman dan interpretasi lingkungan dari orang tersebut, dimana konsep diri ini dipengaruhi oleh penguatan, evaluasi dari orang lain, dan pengaruh orang lain terhadap pembentukan perilakunya (Shavelson & Bolus, 1982). Konsep diri merupakan gambaran yang dimiliki orang tentang dirinya (Hurlock, 1978). Konsep ini merupakan gabungan dari keyakinan yang dimiliki orang tentang diri mereka sendiri termasuk karakteristik fisik, psikologis, sosial dan emosional, aspirasi dan prestasi. Sehingga menurut pengertian konsep diri di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep diri merupakan persepsi seseorang mengenai dirinya termasuk karakteristik fisik, psikologis, sosial dan emosional, aspirasi dan prestasi yang ia dapatkan dari pengalaman dan pengaruh lingkungan yang nantinya ia bentuk sebagai abstraksi tentang dirinya dan di implementasikan melalui perilaku.

Konsep diri memiliki tiga aspek sebagai berikut (Hurlock, 1978): (1) *The Perceptual Component* (Fisik). Aspek fisik terdiri dari konsep yang dimiliki individu tentang penampilan, kesesuaian dengan jenis kelamin, arti penting tubuh dalam hubungan dengan perilaku, dan perasaan gengsi di hadapan orang lain yang disebabkan oleh keadaan fisiknya; (2) *The Conceptual Component* (Psikologis). Aspek psikologis terdiri dari konsep individu tentang harga diri dan hubungannya dengan orang lain, serta kemampuan dan ketidakmampuannya; dan (3) *The Attitudinal Component* (Sikap) yaitu gambaran individu tentang pikiran dan perasaan serta tentang dirinya sekarang dan prospeknya di masa yang akan datang, seperti disukai banyak teman, bahagia dalam segala hal, optimis dalam mencapai prestasi dan cita-cita dan kreatif dalam menyelesaikan suatu pekerjaan tertentu.

Pembentukan konsep diri yang positif sejak dini sangat diperlukan agar individu mampu memahami dirinya dan menyesuaikannya dengan norma yang diterima di lingkungan masyarakat. Terdapat dua bentuk konsep diri, yaitu konsep diri positif dan konsep diri negatif (Calhoun & Acocella, 2015). Karakteristik orang yang mempunyai konsep diri yang positif, yaitu: (1) penerimaan dirinya bagus; (2) memiliki kerendahan hati dan jauh dari keangkuhan, (3) mengenal dirinya dengan baik (stabil); (4) menerima sejumlah fakta terkait dirinya dengan baik; (5) mampu menerima orang lain; dan (6) mencintai banyak orang. Sedangkan ciri orang dengan konsep diri

yang negatif yaitu: (1) Sangat peka dan cenderung sulit menerima kritik dari orang lain; (2) tidak memiliki perasaan kestabilan dan keutuhan diri, (3) Sulit mengakui kesalahan dan kekalahan; (4) apa yang dilakukannya tidak pernah berharga jika dibandingkan dengan orang; (5) Cenderung menunjukkan sikap meremehkan orang lain, mengasingkan diri, malu-malu dan tidak ada minat pada persaingan; dan (6) membenaran ramalan sendiri.

Bermain peran (*Role Playing*)

Metode bermain peran yang dijelaskan oleh Djamarah (2000) ialah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan (keterlibatan emosional) anak didik ke dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan ini, maka anak didik akan mampu meresapi perolehannya. Dalam psikologi, *Behavioral Skills Training (BST) procedure* merupakan sebuah cara yang digunakan untuk memodifikasi perilaku (*modification behavior*) dan memberikan pembelajaran bagi seseorang baik yang memiliki kekurangan (*disabilities*) hingga orang dewasa dan anak-anak dalam lingkungan yang nyata (Miltenberger, 2008). *Role play* digunakan sebagai cara untuk mensimulasikan rangkaian prosedur dalam BST ini. Sehingga *role playing* dan BST memiliki keterkaitan dalam pengertiannya.

Dalam pemakaiannya, metode bermain peran dan sosiodrama sering disilihgantikan. Seperti yang dijelaskan oleh Djamarah bahwa titik tekan bermain peran ialah pada penghayatan (keterlibatan emosional), sedangkan pada sosiodrama titik tekannya pada mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial, sehingga dalam pelaksanaannya kedua metode ini dapat berjalan dalam waktu bersamaan dan silih berganti (Djamarah, 2000).

Melalui metode *role play*, peserta didik dapat mengembangkan keterampilannya dalam hal mengamati, menarik kesimpulan, menerapkan dan mengkomunikasikan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam kegiatan dengan menggunakan metode *role playing*, seperti (Djamarah, 2000; Djamarah & Zain, 2010) : (1) menentukan topik; (2) menjelaskan mengenai konteks dari masalah tersebut kepada siswa; (3) menentukan anggota (pemeran); (4) menjelaskan tugas para penonton yang saat itu bertugas sebagai pengamat juga; (5) pembuatan lembar kerja (jika diperlukan); (6) latihan singkat dialog; (7) pelaksanaan permainan peran; dan (8) mengakhiri kegiatan bermain peran dengan evaluasi-diskusi tentang kegiatan.

Sehingga *who are you role playing* dapat digunakan sebagai metode untuk menyampaikan pengetahuan, memberikan pengalaman, melatih penghayatan (keterlibatan emosi), serta memodifikasi sebuah perilaku sesuai konteks atau topik bahasan yang ingin diangkat dalam lingkungan yang nyata. Tahapan dari metode ini sendiri yaitu, (1) menentukan topik; (2) menjelaskan mengenai konteks dari masalah tersebut kepada siswa (*instruction*); (3) menentukan anggota (pemeran); (4) menjelaskan tugas para penonton yang

saat itu bertugas sebagai pengamat juga; (5) pembuatan lembar kerja (jika diperlukan); (6) latihan singkat dialog (*rehearsal*); (7) pelaksanaan permainan peran; dan (8) mengakhiri kegiatan bermain peran dengan evaluasi-diskusi tentang kegiatan (*feedback*).

Kemampuan kognitif anak didik usia sekolah dasar menurut Jean Piaget (Omrod, 2008), masuk ke dalam tahap operasional konkret. Operasional konkret ini dijelaskan oleh Piaget sebagai proses berpikir anak akan terorganisasi ke sistem proses mental yang lebih besar (operasi) yang memudahkan mereka berpikir logis daripada sebelumnya. Lebih singkatnya, aktivitas mental anak sekolah dasar akan terfokus pada objek-objek yang nyata berdasarkan pada berbagai kejadian yang pernah dialaminya. Sebagai contoh, anak usia 7 tahun mampu mendeskripsikan tentang ciri-ciri ular. Anak mampu menjelaskan bahwa ular itu panjang, tidak memiliki kaki, dan bersisik, karena ia telah mengalami atau melihat ular itu sebelumnya. Penelitian menunjukkan bahwa perkembangan berpikir pada anak usia sekolah, diartikan sebagai proses memahami dan pengambilan kesimpulan, interpretasi terhadap hubungan sebab-akibat, dan pembentukan pemikiran konkret yang anak lakukan tanpa pengaruh dari pembelajaran di sekolah (Vygotsky, 1978). Jadi maksud dari tanpa pengaruh dari pembelajaran di sekolah, anak secara alami pada masa usia sekolah sudah mampu berpikir secara mandiri.

Konsep diri dan bermain peran (*role playing*) pada anak usia sekolah dasar

Berdasarkan penjelasan Hurlock (1978) terkait konsep diri, Hurlock menjelaskan bahwa konsep diri merupakan gambaran atau persepsi yang dimiliki orang tentang dirinya. Persepsi ini terbentuk melalui pengalaman dan interpretasi lingkungan dari orang tersebut, dan dipengaruhi oleh penguatan, evaluasi dari orang lain, dan pengaruh orang lain terhadap pembentukan perilakunya (Shavelson & Bolus, 1982). Pada anak usia sekolah, Piaget menjelaskan anak sudah masuk ke dalam proses berpikir konkret, dimana anak akan memberikan fokus pada objek-objek yang nyata pada kejadian yang dialaminya (Omrod, 2008). Dalam hal yang berkaitan dengan meningkatkan konsep diri pada siswa, diperlukan suatu metode dalam penerapannya. Salah satu metode yaitu dengan kegiatan bermain peran (*role play*). Tujuan dari penggunaan metode bermain peran ini yaitu: (1) agar siswa dapat menghayati perasaan dan orang lain; (2) dapat belajar bagaimana bertanggungjawab; (3) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan; dan (4) merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah (Djamarah & Zain, 2010). Sehingga anak akan lebih mudah dalam menyerap pengetahuan apabila ia terlibat dalam prosesnya.

B. Tujuan kegiatan

Tujuan dari penelitian ini sendiri yaitu untuk mengetahui apakah penggunaan metode “*Who are you*” *Role Playing* mampu meningkatkan konsep diri pada

siswa sekolah dasar. Sedangkan tujuan dari modul ini sendiri yaitu untuk menjabarkan prosedur kegiatan atau *treatment* yang akan dilakukan.

C. Waktu pelaksanaan

Penelitian dilakukan di SDN Mojorejo 1 Batu mulai tanggal 4-10 Januari 2017.

D. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa kelas 6 SD dari SDN Mojorejo 1 Batu yang berjumlah 30 orang. Penelitian ini terdiri atas dua kelompok subjek, dimana kelompok pertama dengan menggunakan *role play* sebagai *treatment*-nya dan kelompok kedua tanpa pemberian *treatment*. Masing-masing kelompok ini terdiri dari 15 siswa.

E. Alat dan bahan

1. Materi atau naskah tema terkait konsep diri
2. Presensi
3. Skala *pre-test* dan *post-test* konsep diri
4. Lembar observasi
5. Bolpoin
6. Properti
7. Kamera



F. Rancangan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan ini akan berjalan selama empat kali pertemuan. Pada pertemuan pertama peneliti memberikan skala konsep diri pada kedua kelompok. Pada hari kedua, kelompok pertama (kelompok yang diberi *treatment role play*) akan diberikan tugas untuk menyusun naskah dialog sesuai tema yang telah diberikan, dimana pada hari ini juga subjek diminta untuk memahami peran yang sesuai dengan naskah yang telah disusun. Sedangkan pada kelompok kedua (kelompok yang tidak diberi *treatment role play*) tidak melakukan kegiatan apa-apa. Begitu pula pada pertemuan yang ketiga. Berbeda dengan kelompok kedua, pada pertemuan yang ketiga kelompok pertama akan menampilkan hasil naskah yang mereka susun dalam kegiatan yang bernama *role play* dan di akhir kegiatan siswa akan mengikuti sesi disukusi-evaluasi. Pada pertemuan keempat, kedua kelompok diberi skala konsep diri lagi. Berikut tabel kegiatan:

| No | Kelompok | Pertemuan ke..... | Kegiatan | | | |
|----|------------|-------------------|-------------------------------------|---------------------------------------|---|--------------------------------------|
| | | | Pemberian skala (<i>pre-test</i>) | Penyusunan naskah dan pemahaman peran | Pelaksanaan kegiatan Role Play Diskusi-evaluasi | Pemberian skala (<i>post-test</i>) |
| 1. | Eksperimen | I | √ | | | |
| | Kontrol | | √ | | | |
| 2. | Eksperimen | II | | √ | | |
| | Kontrol | | | - | | |
| 3. | Eksperimen | III | | | √ | √ |
| | Kontrol | | | | - | - |
| 4. | Eksperimen | IV | | | | √ |
| | Kontrol | | | | | √ |

G. Rundown kegiatan

| Waktu | Kegiatan | Sub-Kegiatan |
|----------------------------------|---|---|
| Pertemuan I (08.00 – 09.00) | Pemberian skala konsep diri (<i>pre-test</i>) | 1. Pembukaan |
| | | 2. Perkenalan dengan menggunakan <i>ice breaking</i> "Tawa Perkenalan". |
| | | 3. Penjelasan mengenai prosedur, tujuan, manfaat dan harapan dari kegiatan ini. |
| | | 4. Pengisian lembar skala konsep diri (<i>pre-test</i>) |
| | | 5. Penjelasan kegiatan selanjutnya |
| | | 6. Penutup |
| Pertemuan II (08.00 – 10.30) | Penyusunan naskah dan pemahaman peran untuk <i>role play</i> | 1. Pembukaan |
| | | 2. Penjelasan mengenai prosedur, tujuan, manfaat dan harapan dari kegiatan ini. |
| | | 3. Pemahaman peran untuk <i>role play</i> |
| | | 4. Penjelasan kegiatan selanjutnya |
| | | 5. Penutup |
| Pertemuan III (08.30 – 11.00) | Pelaksanaan kegiatan <i>role play</i> dan sesi diskusi-evaluasi | 1. Pembukaan |
| | | 2. Penjelasan mengenai prosedur, tujuan, manfaat dan harapan dari kegiatan ini. |
| | | 3. Persiapan peserta |
| | | 4. Pelaksanaan kegiatan <i>role play</i> |
| | | 5. Sesi diskusi-evaluasi |
| | | 6. Penjelasan kegiatan selanjutnya |
| | | 7. Penutup |
| Pertemuan IV (08.30 – 09.00) | Pengisian lembar <i>post-test</i> | 1. Pembukaan |
| | | 2. Penjelasan mengenai prosedur, tujuan, manfaat dan harapan dari kegiatan ini. |
| | | 3. Pengisian skala konsep diri (<i>post-test</i>) |
| | | 4. Penutup |

H. Penjabaran Kegiatan

Pertemuan ke-I : pengisian lembar *pre-test*

| Waktu | Sub-Kegiatan |
|---------------|--|
| 08.00 – 08.30 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pembukaan 2. Perkenalan dengan menggunakan <i>ice breaking</i> “Tawa Perkenalan”. 3. Penjelasan mengenai prosedur, tujuan, manfaat dan harapan dari kegiatan ini. |

Tujuan

Pembukaan ini berguna untuk memulai kegiatan pada hari ini. Pada pembukaan ini peneliti memperkenalkan diri dengan peserta. Selanjutnya peneliti menjelaskan tujuan, manfaat dan harapan dari kegiatan ini.

Waktu

Pembukaan : 08.00 – 08.05
 Ice breaking : 08.05 – 08.15
 Penjelasan mengenai prosedur, tujuan, manfaat dan harapan dari kegiatan : 08.15 – 08.30

Prosedur

- Peneliti membuka kegiatan
- Peneliti memperkenalkan diri
- Peserta memperkenalkan dirinya melalui *Ice breaking* “Tawa Perkenalan”.
 1. Peserta diminta untuk membentuk sebuah lingkaran besar.
 2. Setiap peserta memiliki kertas dan bolpoin.
 3. Peserta menuliskan nama teman yang ada disebelah kanannya.
 4. Selanjutnya kertas tersebut dilipat menjadi 2 bagian
 5. Lalu, kertas tersebut diacak dengan cara memberikannya ke teman yang ada disebelah kanannya.
 6. Selanjutnya, peserta diminta untuk menuliskan kata kerja dibawah nama tersebut.
 7. (poin 5 diulang kembali)
 8. Selanjutnya, peserta diminta untuk menuliskan keterangan tempat.
 9. (poin 5 diulang kembali dengan kecepatan yang lebih cepat lagi).
 10. Peserta yang memiliki kertas lebih dari 1 maka dia yang harus membacakan isi dari kertas tersebut.
- Peneliti menjelaskan prosedur, manfaat, tujuan dan harapan dari kegiatan yang dilaksanakan.
- Peneliti meminta peserta untuk mengisi *pre-test*.
- Peneliti membagi anggota kelompok

| Waktu | Sub-Kegiatan |
|---------------|---|
| 08.30 – 08.55 | 4. Pengisian lembar skala konsep diri (<i>pre-test</i>) |

Tujuan

Pengisian lembar skala konsep diri dilakukan untuk mengukur konsep diri sampel sekaligus sebagai proses pembagian kelompok sampel.

Prosedur

- Peneliti membagikan lembar skala konsep diri
- Peneliti menjelaskan tata cara pengisian
- Peserta mengerjakan

| Waktu | Sub-Kegiatan |
|---------------|--|
| 08.55 – 09.00 | 5. Penjelasan kegiatan selanjutnya 6. Penutup |

Tujuan

Tujuan kegiatan ini ialah, menjelaskan bahwa kegiatan akan dilanjutkan pada besok dengan agenda pemahaman peran *role play*. Pada kesempatan ini pula, peneliti menutup kegiatan hari ini.

Prosedur

- Mengumpulkan kembali lembar *pre-test*
- Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan besok.
- Peneliti menutup kegiatan

Pertemuan ke-II : Penyusunan dan pemahaman peran untuk *role play*

| Waktu | Sub-Kegiatan |
|---------------|---|
| 08.00 – 08.10 | 1. Pembukaan 2. Penjelasan mengenai prosedur, tujuan, manfaat dan harapan dari kegiatan ini. |

Tujuan

Pembukaan ini berguna untuk memulai kegiatan pada hari ini. Pada pembukaan ini peneliti membuka kegiatan dengan menjelaskan tujuan, manfaat dan harapan dari kegiatan ini.

Waktu

Pembukaan : 08.00 – 08.05
 Penjelasan mengenai prosedur, tujuan, manfaat dan harapan dari kegiatan : 08.05 – 08.10

Prosedur

- Peneliti membuka kegiatan

- Peneliti menjelaskan prosedur, manfaat, tujuan dan harapan dari kegiatan yang dilaksanakan.

| Waktu | Sub-Kegiatan |
|---------------|---|
| 08.10 – 10.20 | 3. Penyusunan naskah dan pemahaman peran untuk <i>role play</i> |

Tujuan

Pamahaman peran untuk *role play* sangat perlu dilakukan, yaitu agar peserta mampu memahami peran dengan baik.

Prosedur

- Peneliti menyampaikan garis besar tema *role play* yaitu: tidak suka di kritik orang lain dan tidak mau mengakui kesalahan, kepada peserta
- Peserta menyusun naskah dialog (terlampir)
- Peserta memahami naskah dengan anggota kelompoknya

| Waktu | Sub-Kegiatan |
|---------------|--|
| 10.20 – 10.30 | 4. Penjelasan kegiatan selanjutnya 5. Penutup |

Tujuan

Tujuan kegiatan ini ialah, menjelaskan bahwa kegiatan akan dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya dengan agenda pelaksanaan *role play*. Pada kesempatan ini pula, peneliti menutup kegiatan hari ini.

Prosedur

- Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya.
- Peneliti menutup kegiatan

Pertemuan ke-III: Pelaksanaan *role play*

| Waktu | Sub-Kegiatan |
|---------------|---|
| 08.30 – 09.30 | 1. Pembukaan 2. Penjelasan mengenai prosedur, tujuan, manfaat dan harapan dari kegiatan ini. 3. Persiapan peserta |

Tujuan

Pembukaan ini berguna untuk memulai kegiatan pada hari ini. Pada pembukaan ini peneliti membuka kegiatan dengan menjelaskan tujuan, manfaat dan harapan dari kegiatan ini.

Waktu

Pembukaan

: 08.30 – 08.35

| | |
|---|-----------------|
| Penjelasan mengenai prosedur, tujuan, manfaat dan harapan dari kegiatan | : 08.35 – 08.40 |
| Persiapan peserta | : 08.40 – 09.30 |

Prosedur

- Peneliti membuka kegiatan
- Peneliti menjelaskan prosedur, manfaat, tujuan dan harapan dari kegiatan yang dilaksanakan.
- Persiapan peserta

| Waktu | Sub-Kegiatan |
|---------------|---------------------------------|
| 09.30 – 10.10 | 4. Pelaksanaan <i>role play</i> |
| 10.10 – 10.40 | 5. Sesi diskusi-evaluasi |

Tujuan

Pelaksanaan *role play* ini dilakukan memiliki tujuan yaitu, peserta mampu memahami peran dan cerita yang terdapat dalam naskah.

Prosedur

- Peserta tampil sekelompok.

| Waktu | Sub-Kegiatan |
|---------------|--|
| 10.40 – 11.00 | 6. Penjelasan kegiatan selanjutnya 7. Penutup |

Tujuan

Tujuan kegiatan ini ialah, menjelaskan bahwa kegiatan akan dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya dengan agenda evaluasi (pengisian *post-test* ke-1). Pada kesempatan ini pula, peneliti menutup kegiatan hari ini.

Prosedur

- Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya.
- Peneliti menutup kegiatan

Pertemuan ke-IV : Pengisian lembar *post-test*

| Waktu | Sub-Kegiatan |
|-------------|---|
| 08.00-08.10 | 1. Pembukaan 2. Penjelasan mengenai prosedur, tujuan, manfaat dan harapan dari kegiatan ini. |

Tujuan

Pembukaan ini berguna untuk memulai kegiatan pada hari ini. Pada pembukaan ini peneliti membuka kegiatan dengan menjelaskan tujuan, manfaat dan harapan dari kegiatan ini.

Waktu

Pembukaan : 08.00 – 08.05
 Penjelasan mengenai prosedur, tujuan, manfaat dan harapan dari kegiatan : 08.05 – 08.10

Prosedur

- Peneliti membuka kegiatan
- Peneliti menjelaskan prosedur, manfaat, tujuan dan harapan dari kegiatan yang dilaksanakan.

| Waktu | Sub-Kegiatan |
|---------------|---|
| 08.10 – 08.40 | 3. Pengisian lembar <i>post-test</i> ke-1 |

Tujuan

Tujuan pengisian lembar *post-test* ke-1 untuk memonitor adakah perubahan perilaku terkait konsep diri pasca pelaksanaan kegiatan *role play*.

Prosedur

- Peneliti membagikan lembar *post-test* kepada peserta
- Peserta mengisi lembar *post-test*

| Waktu | Sub-Kegiatan |
|---------------|--------------|
| 08.40 – 09.00 | 4. Penutup |

Tujuan

Tujuan kegiatan ini ialah, menjelaskan bahwa kegiatan akan dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya.

Prosedur

- Mengumpulkan kembali lembar *post-test*
- Peneliti menutup kegiatan

I. Penutup

Demikian modul ini disusun dengan harapan dapat membantu proses penelitian dan dapat digunakan sebagai rujukan bagi peneliti selanjutnya.

Materi Role Play

A. Tidak suka di kritik orang lain

Tokoh :

1. Rahmi (Tokoh utama)
2. Guru kelas
3. Rama
4. Fira
5. Ghani
6. Dilla
7. Juri

(Topik ini menceritakan tentang perilaku salah seorang murid bernama Rahmi yang dalam kehidupan sehari-harinya ia sering membangga-banggakan hasil pekerjaannya kepada teman-temannya. Pada suatu ketika, murid-murid di kelas Bu Rini mendapat amanah untuk mengirimkan salah satu muridnya mewakili kelas dalam lomba membuat karya kreatif tingkat sekolah. Bu Rini bertanya kepada siswanya, siapa yang ingin mewakili. Murid-murid saling bertatapan dan saling menunjuk. Akhirnya, Rahmi mengajukan diri. Sebelum hari-H, peserta lomba diperbolehkan untuk membuat konsep karya kreatif yang ingin ditampilkan. Bu Rini meminta teman-teman yang lainnya untuk membantu Rahmi. Ketika proses pembuatan konsep, Rahmi mengeluarkan segala idenya. Tetapi, menurut Fira dan Rama ide Rahmi kurang sesuai dengan kriteria yang diminta oleh sekolah. Namun, Rahmi tetap *kekeh* dengan pendapatnya karena ia berpikir dengan idenya tersebut, ia dapat meraih juara pertama. Pada akhirnya, konsep yang digunakan mengikuti ide Rahmi. Pada saat pengumuman hasil lomba, Rahmi mendapat juara ketiga. Sedangkan juara pertama didapat oleh Ghani (kelas 3) dan juara kedua didapat oleh Dilla dari kelas 4. Rahmi yang tidak terima dengan hasil tersebut hanya bisa menangis. Tangisan Rahmi sampai ketelinga Bu Rina. Bu Rina pun menjelaskan alasan Rahmi mendapat juara ketiga. Karena, konsep yang Rahmi buat tidak sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Rahmi pun ingat dengan pendapat yang diberikan oleh Fira dan Rama. Ia merasa malu akan perbuatannya tersebut.

B. Mengakui Kesalahan

Tokoh:

1. Didin (Tokoh utama)
2. P. Agus (Guru agama)
3. B.Tina (Guru kelas)
4. Setan
5. Malaikat
6. Siswa
7. Boni
8. Tio

(Topik ini menceritakan tentang Didin yang telah melakukan suatu kesalahan di sekolahnya. Ia memecahkan sebuah pot yang berada di halaman sekolah. Guru kelas mengetahui hal tersebut dari teman sekelasnya, Boni. Ketika dimintai keterangan atas hal tersebut, Didin mengelaknya. Ia malah menunjuk temannya, Tio, yang memecahkan pot tersebut. Pada hari sebelumnya guru agama Didin menjelaskan dampak dari berbohong. Guru agama tersebut menjelaskan bahwa anak yang sering berbohong akan masuk ke neraka. Ketika malam hari saat Didin tidur, ia bermimpi dikejar-kejar oleh seseorang berbadan besar dan hitam sambil membawa tongkat api. Tongkat api itu diarahkan ke Didin, sampai Didin berdiri di ujung tebing, dimana apabila ia jatuh Didin akan masuk ke dalam bara api. Didin pun terbangun dari tidurnya lalu menghampiri ibunya dan menceritakan segalanya, termasuk kejadian yang ia lakukan di sekolah. Keesokan harinya, Didin menghampiri guru kelasnya dan mengakui perbuatannya. Bukan hanya ke guru kelasnya, Didin juga diminta untuk meminta maaf kepada Tio yang kemarin ia fitnah).

Naskah *Who Are You Role Playing*

Tema “Tidak suka dikritik orang lain”

Properti

Nama Anggota Kelompok :

1. Refa Zahro Maharani
2. Serly Eka Yana
3. Finan Ferdinan H
4. Aprilia Ardhi S
5. Ade Nugroho
6. Tengku Chellon M
7. Ibnu Tri Widi

1. Lukisan
2. Kardus kecil (3 buah)
3. Kertas kado (3 buah)
4. Solasi

Pada suatu hari datanglah Rahmi ke sekolah. Rahmi terkenal dengan sifatnya yang suka membangga-banggakan hasil pekerjaannya.

Rahmi : “Hai teman-teman. Lihatlah, tulisan hasil karyaku, bagus kan ?”

Fira : “Wah, bagus sekali Rahmi.”

Lalu datanglah B.Rini. Beliau ingin menyampaikan pengumuman penting kepada murid-muridnya.

B.Rini : “anak-anak. Ibu ingin menyampaikan suatu hal penting. Dimohon duduk di tempatnya masing-masing. Jadi, ibu dapat amanah dari kepala sekolah untuk mengirimkan salah murid dari kelas ini untuk mengikuti lomba karya kreatif antar kelas. Ada yang ingin mengajukan dirinya ?”

Rama, : “hmmm. Siapa ya. (berbicara sendiri).

Fira,
Rahmi

B.Rini : “sst. Jangan saling menunjuk. Siapa yang merasa dirinya mampu dan bisa, bisa mengajukan dirinya.”

Rama, : (tetap ramai, dan saling menunjuk).

Fira,
Rahmi

Rahmi : “Saya bu saya. Saya ingin mewakili sekolah ini.”

B.Rini : “oke Rahmi. Kamu ya. Nah, untuk tema karya kreatif ini sendiri temanya yaitu, ‘Tentang Diriku’. Bentuk dari karya ini yaitu berupa sebuah gambar atau lukisan yang menceritakan tentang lingkungan sekolah. Karya ini bisa dimulai sekarang, tp untuk finishingnya dikerjakan saat perlombaan. Jelas sampai disini ?”

Rahmi : “Iya bu.”

Rahmi : “Gimana kalo aku menampilkan lukisan ini untuk lomba besok ?”

Rama : “Apakah kamu yakin Rahmi ?”

dan
Fira

Rahmi : “Iya aku yakin. Aku akan menang dan mendapatkan juara.”

Rama : “Tapi kan itu bukan tentang lingkungan sekolah. Apa tidak apa-apa ?”

Fira : “Iya Rahmi. Itu kan beda sama kriteria yang diminta sekolah. Punya

mu itu bukan tentang lingkungan sekolah. Sedangkan itu, lukisan tentang alam.”

Rahmi : “Tenang. Aku yakin dengan karyaku ini.”

Rama : “Tapi Rahmi..”

Fira : “Iya Rahmi coba kamu ubah sedikit gambar kamu itu, mungkin diberi gambar-gambar guru, kantin, (terpoting)

Rahmi : “Ah sudahlah, aku yakin kok dengan karyaku ini. Sudah, aku mau ke kantin dulu.”

Saat perlombaan akan dimulai

Rahmi : “Rama, Fira aku sangat gugup.”

Fira : “Sudahlah, kan kamu yakin sama karyamu (ketus)”

Rama : “Bismillah aja wes.”

Ghani, Budi, Fahmi, dan Alif siswa kelas lain, sedang berkumpul

Ghani : “Teman-teman semoga kalian menang ya.”

Fahmi : “Aku juga akan mendoakan kalian.”

Alif : “Aku juga.”

Budi : “Aku juga.”

Juri pun mengabsen para peserta.

Juri : “Ayo anak-anak kita berkumpul dulu.”

Juri : “Alif kelas 2.”

Alif : “Hadir.”

Juri : “Ghani kelas 3.”

Ghani : “Hadir”

Juri : “Fahmi kelas 4.”

Fahmi : “Hadir.”

Juri : “Budi kelas 5.”

Budi : “Hadir.”

Juri : “Rahmi kelas 6.”

Rahmi : “Hadir.”

Juri : “Sudah siap semuanya ? jika sudah siap, ibu akan menghitung mundur 3, 2, 1. Mulai !”

Lomba pun dimulai.

Semua peserta mengikuti lomba dengan semangat. Tidak lama kemudian, hasil perlombaan diumumkan. Juri pun mengumumkan hasil perlombaannya.

Juri : “Baiklah anak-anak. Waktu yang sangat dinanti-nanti pun tiba. Ayo semuanya merapat.”

Rahmi : “Aduh, deg-deg an.”

Juri : “Untuk juara harapan 2, dimenangkan oleh Budi dari kelas 5. Beri tepuk tangan semuanya. Selamat ya Budi.

Juara harapan 1, diraih oleh Alif dari kelas 2. Beri tepuk tangan semuanya. Selamat ya Alif.

Selanjutnya, juara 2 dimenangkan oleh.....Fahmi dari kelas 4. Beri tepuk tangan semuanya. Selamat ya Fahmi.

Nah, ini yang bikin deg-deg an. Beri semangat dong buat teman-temannya.

Juara pertama dimenangkan oleh.....Ghani dari kelas

3. Beri tepuk tangan semuanya. Selamat ya Ghani.
 Selamat juga untuk Rahmi yang berhasil meraih juara 3.
 Ibu ucapkan, terima kasih untuk semuanya yang telah berpartisipasi dalam kegiatan ini, semoga anak-anak mendapatkan manfaat dan pengalaman yang berharga.

Rahmi yang merasa tidak terima dengan hasil yang didapat, hanya bisa menangis dan marah. Sampai akhirnya, tangisan Rahmi sampai ditelinga B.Rini

Rahmi : (menangis). Kenapa aku mendapat juara tiga (menangis). Padahal, padahal (menangis).

B.Rini : “kamu kenapa Rahmi ?”

Rahmi : (menangis)

B.Rini : “Tentang hasil lomba tadi ? sudah. Jadikan hal tadi menjadi pengalaman kamu untuk selanjutnya. Bukannya ibu sudah memberitahu bahwa kamu harus mengikuti peraturan yang sudah ditetapkan oleh panitia perlombaan, bahwa lomba itu mengangkat tema tentang lingkungan sekolah, tapi kamu malah membuat tema sendiri. Teman-temanmu juga sudah mengingatkan kan ya ?

Rahmi : (mengangguk sambil tetap menangis tersedu-sedu)

B.Rini : “sudah . Tapi ibu tidak bisa menutupi rasa bangga ibu pada Rahmi, karena Rahmi sudah bernai untuk maju mewakili kelas 6. ☺”.

Rahmi pun ingat dengan saran yang diberikan oleh teman-temannya. Ia merasa malu dan berjanji bahwa ia tidak akan mengulangi perbuatannya itu lagi.



Tema “Mengakui kesalahan”

Nama Anggota Kelompok

1. Alifia Tiara R (siswa 1)
2. Femmy Ludia (siswa 3)
3. M. Seto Nugroho (siswa 2)
4. Aditya Rizky (Tio)
5. Krisna Dwi (Setan)
6. A. Rizky Fadillah (Malaikat)
7. Pratama Safel A (Didin)
8. Ardian Nurhanda (Boni)

Properti

1. Pot
2. Tas (Umum)
3. Tongkat
4. Kain
5. Bantal
6. Meja / Kursi

Tanpa sengaja Didin melakukan kesalahan di sekolahnya, ia memecahkan pot. Guru kelas dan para siswa pun mengetahuinya. Namun Didin mengelaknya. Suatu hari.....Para siswa sedang bermain kejar-kejaran di halaman sekolah. Tanpa sengaja Didin menjatuhkan pot sampai pecah.

Didin : “Teman-teman, ayo main kejar-kejaran.”
 Siswa 1 dan 2 : “Ayo....ayo..”
 Boni : “Reek, kalau main sebaiknya di halaman saja. Tapi hati-hati juga, soalnya banyak pot disana.”

Setelah itu, mereka pun pergi ke halaman sekolah. Namun, tiba-tiba ada suara praaaaaaak.

Siswa 1 : “Didin !!! sudah diingetin kan jangan main-main di dekat situ (sambil menunjuk taman di halaman sekolah)”
 Siswa 2 : “wah, bagaimana ini kalau bu guru sampai tahu kejadian ini ? Pasti kita kena marah.”
 Didin : “aduh....bagaimana ini. Jangan ada yang bilang kalo aku yang memecahin.”
 Siswa 2 : “pokoknya aku ndak mau disalahkan kalo bu guru sampai tahu. Kan kamu Din yang memecahin.”
 Didin : “kok gitu sih kamu. (sambil marah).
 Siswa 1 : “kan kita udah ngingetin juga. Kita mainnya juga ndak di taman. Ah sudahlah...”

Tanpa sengaja Boni tahu kejadian tersebut, dan melaporkannya kepada B.Tina. B.Tina pun langsung ke kelas untuk menanyakan kejadian tersebut

B.Tina : “Siapa tadi yang memecahin pot ?”
 Siswa : (diam semua...tidak ada jawaban)
B.Tina : “sekali lagi ibu tanya, siapa tadi yang memecahin pot ?”
 Siswa 1 dan siswa 2 : (memandang Didin).
B.Tina : “kamu Din ?”

Ketika itu, tiba-tiba ada suara bisikan-bisikan di telinga Didin.

Setan : “jangan ngaku Din..nanti kamu kena hukuman dari B.Tina. Hmmm, tunjuk salah satu temanmu itu Din, biar dia yang tanggungjawab. Hahahahaha.”
 Malaikat : “Didin...jangan ikuti kata-kata setan. Nanti kalau kamu bohong, bohongmu bakal kebongkar juga nantinya Din. Jangan !”
 Setan : “Alah Din...kan Cuma sekali aja. Hahahahaha.”
 Malaikat : “Din ja.....”

- Didin : “Bukan saya bu....(sambil gemetar ia menunjuk Tio). Tio bu saya lihat yang memecahin potnya.”
- Tio : (kaget) bukan saya bu. Bahkan saya tidak tahu mengenai kejadian tersebut.”
- Didin : “Dia bu diaa.... Dia yang memecahin bu.”
- Tio : “Enak saja kamu Din. Kamu kok nuduh gitu sih..

Didin dan Tio tetap beradu argumen sampai akhirnya bel pulang sekolah berbunyi.

- B.Tina** : “sudah-sudah. Ibu tunggu besok. Siapa yang berani mengakui kesalahannya, ibu sangat menghargainya. Ayo rek, kamu sudah besar lo. Mau SMP juga. Seharusnya bisa lebih bertanggungjawab. Yasudah, semuanya. Karena bel sudah berbunyi, kalian boleh siap-siap, berdoa, dan pulang.”

Setelah sampai di rumah, Didin teringat dengan tentang penjelasan Guru Agama.

- B. Sum** : “anak-anak sebagai umat Muslim kita tidak boleh berbohong kepada orang lain kan ya ? karena anak yang sering berbohong akan masuk.....”
- Siswa 1, 2, 3 : “nerakaaa....”
- B.sum** : “iya betul. Siapa yang berbohong akan mendapatkan balasan yang mengerikan ketika mereka di neraka. Paham semuanya ?”
- Siswa 1, 2, 3 : “Pahaaaaaam, bu.”

Pada malam hari ketika Didin tidur, ia bermimpi buruk. Ia dikejar-kejar oleh seseorang berbadan besar dan hitam sambil membawa tongkat api yang diarahkan ke badan Didin sampai ia berdiri di ujung tebing dan apabila ia jatuh Didin akan masuk ke dalam bara api.

Didin pun terbangun dari tidurnya.

Keesokan harinya.....

- Didin : “Permisi bu.....(sambil gemetaran) anu bu sebenarnya kemarin yang memecahkan pot bunga bukanlah Tio, melainkan saya bu yang melakukannya.”
- B.Tina** : “jadi kamu Din..hmmmm (sambil geleng-geleng kepala). Kenapa juga kamu harus berbohong dan memfitnah orang lain ? hukuman bagi orang yang berbohong itu besar lo, apalagi memfitnah orang lain, sama aja kamu itu telah membunuh orang lain. Paham ? “
- Didin : “iya bu (sambil menundukkan kepalanya, karena dia malu dan merasa bersalah)”
- B.Tina** : “Tapi bagus Din. Kamu telah mengakui kesalahanmu. Itu tanda murid yang jujur dan teladan. Jangan lupa minta maaf sama Tio juga. “
- Didin : “iya bu..”

Didin pun menghampiri Tio

- Didin : “Tio...maaf ya tadi aku telah menuduh yang bukan-bukan ke kamu.”
- Tio : “Iya Din. Ingat jangan diulangi lagi ya. Kamu kan udah dewasa juga, jangan sampai perilakumu menyakiti orang lain lagi ya ? (bersalaman)”
- Didin : (bersalaman).

Input Data

1. Pre-test kelompok eksperimen

| Subjek | JK | Usia | Kelas | Item | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Total | Kategori |
|-----------------|----|------|-------|------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-------|----------|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | | |
| Pratama Safel | L | 12 | 6B | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 95 | R | |
| Krisna Dwi Y | L | 13 | 6A | 4 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 91 | R | | |
| Achmad Rizky F | L | 11 | 6A | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 3 | 4 | 1 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 4 | 104 | S | |
| Ibnu Tri Widi | L | 11 | 6B | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 102 | S | | |
| Della Kartika R | P | 12 | 6B | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 3 | 4 | 4 | 1 | 4 | 4 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 1 | 4 | 4 | 108 | T | | |
| Alifia Tiara | P | 11 | 6A | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 1 | 2 | 1 | 4 | 1 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 1 | 4 | 4 | 109 | T | |
| Femmy Ludia | P | 12 | 6A | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 103 | S | | |
| Aditya R.S | L | 11 | 6A | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 96 | R | | |
| Aprilia Ardhi | L | 11 | 6A | 4 | 3 | 2 | 3 | 1 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 2 | 4 | 99 | S | |
| Ardian | L | 11 | 6A | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 99 | S | |
| M. Seto Nugroho | L | 11 | 6B | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 4 | 104 | S | | |
| Serly Eka Y | P | 11 | 6B | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 4 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 100 | S | | |
| Finan Ferdinan | L | 11 | 6A | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 1 | 3 | 3 | 98 | S | |
| Ade Nugroho | L | 12 | 6A | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 108 | T | | |
| Tengku Chellon | L | 11 | 6B | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 110 | T | |

Post-test kelompok eksperimen

| Subjek | JK | Usia | Kelas | Item | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Total | Kategori |
|-----------------|----|------|-------|------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-------|----------|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | | |
| Pratama Safel | L | 12 | 6B | 4 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 96 | R | | |
| Krisna Dwi Y | L | 13 | 6A | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 94 | R | |
| Achmad Rizky F | L | 11 | 6A | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 4 | 4 | 1 | 3 | 100 | S | |
| Ibnu Tri Widi | L | 11 | 6B | 3 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 4 | 1 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 105 | S | |
| Della Kartika R | P | 12 | 6B | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 3 | 3 | 1 | 4 | 103 | S | |
| Alifia Tiara | P | 11 | 6A | 3 | 2 | 1 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 106 | S | |
| Femmy Ludia | P | 12 | 6A | 4 | 3 | 1 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 4 | 1 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 113 | T | | |
| Aditya R.S | L | 11 | 6A | 4 | 3 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 1 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 2 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 102 | S | | |
| Aprilia Ardhi | L | 11 | 6A | 4 | 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 96 | R | |
| Ardian | L | 11 | 6A | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 | 114 | T | |
| M. Seto Nugroho | L | 11 | 6B | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 96 | R | |
| Serly Eka Y | P | 11 | 6B | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 112 | T | |
| Finan Ferdinan | L | 11 | 6A | 2 | 2 | 1 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 4 | 102 | S | |
| Ade Nugroho | L | 12 | 6A | 3 | 2 | 1 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 98 | S | |
| Tengku Chellon | L | 11 | 6B | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 1 | 2 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 93 | R |

2. Pre-test kelompok kontrol

| Subjek | JK | Usia | K.klas | Item | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Total | Kategori |
|-----------------|----|------|--------|------|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|-------|----------|
| | | | | 1 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 18 | 19 | 20 | 23 | 25 | 27 | 31 | 33 | 34 | 35 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 44 | 47 | 48 | 49 | 50 | | | | | | | | | | | | | | |
| Iqbal Mahmud | L | 11 | 6B | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 97 | R | | | | | | | | | | | | | |
| Samuel Tri P | L | 12 | 6A | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 1 | 3 | 2 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 116 | T | | | | | | | | | | | | | |
| Iqbal Saldi A | L | 11 | 6B | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 106 | S | | | | | | | | | | | | |
| Amir Rafi Azmi | L | 11 | 6A | 4 | 3 | 4 | 4 | 1 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 1 | 4 | 4 | 4 | 97 | R | | | | | | | | | | | | | |
| Shabrina Aisyah | P | 11 | 6B | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 1 | 1 | 3 | 4 | 4 | 1 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 | 4 | 4 | 103 | S | | | | | | | | | | | | |
| Shanaz As-Shafa | P | 11 | 6B | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 107 | S | | | | | | | | | | | | |
| Alif Ridho | L | 10 | 6B | 4 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 102 | S | | | | | | | | | | | | | |
| Rosta Alan Nawa | P | 11 | 6B | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 104 | S | | | | | | | | | | | | |
| Amalia Putri W | P | 11 | 6A | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 108 | T | | | | | | | | | | | | | |
| Awalia Roseida | P | 11 | 6A | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 107 | S | | | | | | | | | | | | |
| Putri Wulandari | P | 11 | 6A | 4 | 1 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 2 | 4 | 4 | 3 | 101 | S | | | | | | | | | | | | | |
| Masna Alfi D | L | 12 | 6B | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 1 | 4 | 3 | 3 | 101 | S | | | | | | | | | | | | | | |
| Riedi Sora A | L | 11 | 6B | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 98 | S | | | | | | | | | | | | | |
| Faiz Alvan P | L | 12 | 6B | 4 | 3 | 4 | 3 | 1 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 2 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 98 | S | | | | | | | | | | | | | |
| M. Luqman H | L | 11 | 6B | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 4 | 4 | 4 | 1 | 1 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 100 | S | | | | | | | | | | | | | |

Output data

1. Uji normalitas dan homogenitas
Pre-test kelompok eksperimen-kontrol

Tests of Normality

| Kelompok | | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|----------|-----|---------------------------------|----|-------------------|--------------|----|------|
| | | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Nilai | Eks | ,136 | 15 | ,200 [*] | ,965 | 15 | ,776 |
| | Kon | ,123 | 15 | ,200 [*] | ,912 | 15 | ,147 |

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variance

| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|-------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
| Nilai | Based on Mean | ,243 | 1 | 28 | ,626 |
| | Based on Median | ,262 | 1 | 28 | ,613 |
| | Based on Median and with adjusted df | ,262 | 1 | 27,716 | ,613 |
| | Based on trimmed mean | ,252 | 1 | 28 | ,620 |

Post-test kelompok eksperimen-kontrol

Tests of Normality

| Kelompok | | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|----------|-----|---------------------------------|----|-------------------|--------------|----|------|
| | | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Nilai | Eks | ,142 | 15 | ,200 [*] | ,920 | 15 | ,190 |
| | Kon | ,120 | 15 | ,200 [*] | ,955 | 15 | ,610 |

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variance

| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|-------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
| Nilai | Based on Mean | 1,257 | 1 | 28 | ,272 |
| | Based on Median | ,947 | 1 | 28 | ,339 |
| | Based on Median and with adjusted df | ,947 | 1 | 24,909 | ,340 |
| | Based on trimmed mean | 1,185 | 1 | 28 | ,286 |

2. *Paired sample t-test* kel.kontrol (pre-post)

Paired Samples Test

| | | Paired Differences | | | | t | df | Sig. (2-tailed) | |
|--------|--------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|-------|------|-----------------|-------|
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | | | | Upper |
| Pair 1 | Pre_Kon - Post_Kon | .467 | 7.080 | 1.828 | -3.454 | 4.387 | .255 | 14 | .802 |

Paired sample t-test kel.ekperimen (pre-post)

Paired Samples Test

| | | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|--------|--------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|-------|-------|----|-----------------|
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | Pre Eks - Post Eks | -.267 | 8.664 | 2.237 | -5.065 | 4.531 | -.119 | 14 | .907 |

3. Independent sample t-test pre-test (kel. Eks-Kon)

| Independent Samples Test | | | | | | | | | | |
|--------------------------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|-------|
| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | | |
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| Nilai | Equal variances assumed | ,243 | ,626 | -,644 | 28 | ,525 | -1,267 | 1,968 | -5,297 | 2,764 |
| | Equal variances not assumed | | | -,644 | 27,844 | ,525 | -1,267 | 1,968 | -5,298 | 2,765 |

Independent sample t-test post-test (kel. Eks-Kon)

| Independent Samples Test | | | | | | | | | | |
|--------------------------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|-------|
| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | | |
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| Nilai | Equal variances assumed | 1,257 | ,272 | -,179 | 28 | ,859 | -,533 | 2,976 | -6,629 | 5,562 |
| | Equal variances not assumed | | | -,179 | 25,884 | ,859 | -,533 | 2,976 | -6,652 | 5,585 |

4. Uji deskriptif variabel kel.kontrol

| Statistics | | | |
|----------------|---------|---------|----------|
| | | Pre_Kon | Post_Kon |
| N | Valid | 15 | 15 |
| | Missing | 0 | 0 |
| Mean | | 103,00 | 102,53 |
| Std. Deviation | | 5,182 | 9,242 |
| Minimum | | 97 | 86 |
| Maximum | | 116 | 116 |

5. Uji deskriptif kel.eksperimen

| Statistics | | | |
|----------------|---------|---------|---------|
| | | Pre_Eks | Pre_Kon |
| N | Valid | 15 | 15 |
| | Missing | 0 | 0 |
| Mean | | 101,73 | 102,00 |
| Std. Deviation | | 5,587 | 6,887 |
| Minimum | | 91 | 93 |
| Maximum | | 110 | 114 |

6. Independent sample t-test berdasarkan jenis kelamin perempuan

| Group Statistics | | | | |
|------------------|---|--------|----------------|-----------------|
| Kelompok | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Nilai P_Eks | 4 | 108,50 | 4,796 | 2,398 |
| P_Kon | 6 | 107,00 | 6,573 | 2,683 |

| Independent Samples Test | | | | | | | | | | |
|--------------------------|-----------------------------|---|------|------------------------------|-------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|--------|
| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | | |
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| Nilai | Equal variances assumed | ,094 | ,766 | ,389 | 8 | ,707 | 1,500 | 3,853 | -7,384 | 10,384 |
| | Equal variances not assumed | | | ,417 | 7,841 | ,688 | 1,500 | 3,599 | -6,828 | 9,828 |

7. Independent sample t-test berdasarkan jenis kelamin laki-laki

| Group Statistics | | | | |
|------------------|----|-------|----------------|-----------------|
| Kelompok | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Nilai L_Eks | 11 | 99,64 | 6,038 | 1,820 |
| L_Kon | 9 | 99,56 | 9,876 | 3,292 |

Independent Samples Test

| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | | |
|-------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|-------|
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | | | | | Lower | Upper |
| Nilai | Equal variances assumed | 2,650 | ,121 | ,023 | 18 | ,982 | ,081 | 3,584 | -7,450 | 7,611 |
| | Equal variances not assumed | | | ,021 | 12,692 | ,983 | ,081 | 3,762 | -8,066 | 8,228 |

8. Independent sample t-test berdasarkan aspek konsep diri

Independent Samples Test

| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | | |
|-------------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|-------|
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | | | | | Lower | Upper |
| Aspek_Fisik | Equal variances assumed | 2,716 | ,111 | 1,104 | 28 | ,279 | ,867 | ,785 | -,741 | 2,474 |
| | Equal variances not assumed | | | 1,104 | 24,172 | ,280 | ,867 | ,785 | -,752 | 2,486 |
| Aspek_Psy | Equal variances assumed | ,722 | ,403 | -,182 | 28 | ,857 | -,200 | 1,100 | -2,453 | 2,053 |
| | Equal variances not assumed | | | -,182 | 26,576 | ,857 | -,200 | 1,100 | -2,458 | 2,058 |
| Aspek_Sikap | Equal variances assumed | ,092 | ,764 | -,859 | 28 | ,397 | -1,467 | 1,707 | -4,963 | 2,029 |
| | Equal variances not assumed | | | -,859 | 27,946 | ,397 | -1,467 | 1,707 | -4,963 | 2,030 |

Group Statistics

| | Kelompok | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|-------------|----------|----|-------|----------------|-----------------|
| Aspek_Fisik | E | 15 | 26,07 | 1,668 | ,431 |
| | K | 15 | 25,20 | 2,541 | ,656 |
| Aspek_Psy | E | 15 | 23,60 | 2,640 | ,682 |
| | K | 15 | 23,80 | 3,342 | ,863 |
| Aspek_Sikap | E | 15 | 46,33 | 4,776 | 1,233 |
| | K | 15 | 47,80 | 4,570 | 1,180 |

Sebaran Item

| No | Aspek | Favorable | Unfavorable |
|----|--|----------------------------------|---------------------------------|
| 1. | <i>The perceptual component</i> (komponen fisik) <ul style="list-style-type: none"> - Gambaran tentang penampilan tubuh - Kesan seseorang tentang penampilan tubuh | 16, 23, 8, 9. | 22, 19, 33, 13, 3 |
| 2. | <i>The conceptual component</i> (komponen psikologis) <ul style="list-style-type: none"> - Kepercayaan diri seseorang - Ketidaktergantungan - Keberanian - Kelemahan | 18 | 2, 14, 11, 1, 29, 30, 7, 20, 12 |
| 3 | <i>The attitudinal component</i> (komponen sikap) <ul style="list-style-type: none"> - Sikap seseorang tentang dirinya sekarang dan prospeknya yang akan datang. - Perasaan seseorang tentang dirinya. - Sikap pada <i>self-esteem</i> - Rasa bangga - Rasa malu | 32, 28, 5, 24, 27, 21, 26, 31, 6 | 17, 10, 34, 25, 15, 4 |
| | Total | 14 | 20 |

Skala Konsep Diri





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
FAKULTAS PSIKOLOGI

Jl. Raya Tlogomas No. 246, Telp. (0341) 464318 Pes. 134, Fax: (0341) 460782, Malang

Pengantar

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir, saya Risma Septi Ariana (NIM. 201310230311066) mahasiswi dari Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang akan mengadakan penelitian untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana. Untuk itu saya mengharapkan kerjasama dari saudara untuk mengisi skala ini secara jujur sesuai dengan kondisi yang saudara rasakan.

Perlu diketahui bahwa dari pengisian skala ini digunakan untuk tujuan penelitian ilmiah, tidak dipergunakan untuk maksud tertentu dan tidak akan mempengaruhi kepribadian saudara. Oleh karena itu saudara tidak perlu ragu-ragu untuk menjawab semua pernyataan yang disediakan dengan jujur dan sesuai kenyataan saudara sebenarnya. Dan kami akan menjamin kerahasiaan jawaban yang saudara berikan dan tak lupa kami ucapkan terima kasih atas partisipasinya.

Lembar Skala

Identitas

Nama : (boleh inisial)
Kelas :
Usia :
Jenis Kelamin : L/P

Petunjuk Mengerjakan

1. Lengkapi identitas Anda terlebih dahulu.
2. Berilah tanda **silang (X)** pada kolom alternatif jawaban sesuai diri Anda. Apabila Anda rasa jawaban Anda salah beri **tanda lingkaran (O)** pada jawaban yang salah, kemudian beri tanda silang pada jawaban penggantinya.
SS : Sangat Setuju, dimana pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi Anda
S : Setuju, dimana pernyataan tersebut sesuai dengan kondisi Anda
TS : Tidak Setuju, dimana pernyataan tersebut tidak sesuai dengan kondisi Anda
STS : Sangat Tidak Setuju, dimana pernyataan tersebut sangat tidak sesuai dengan kondisi Anda.

| No | Pernyataan | Jawaban | | | |
|-----|--|---------|---|----|-----|
| | | SS | S | TS | STS |
| 1. | Bagi saya membohongi teman-teman adalah hal yang biasa | | | | |
| 2. | Saya enggan belajar, karena saya yakin walaupun belajar nilai saya tetap jelek | | | | |
| 3. | Dengan bentuk tubuh saya sekarang ini, merupakan suatu hambatan untuk mencapai keberhasilan. | | | | |
| 4. | Kekurangan saya menjadi hambatan tersendiri untuk keberhasilan saya. | | | | |
| 5. | Saya akan berusaha keras untuk keberhasilan studi saya. | | | | |
| 6. | Saya akan berusaha menjadi yang terbaik sesuai dengan harapan dan keinginan saya. | | | | |
| 7. | Saya akan memusuhi teman yang jahat pada saya. | | | | |
| 8. | Saya akan selalu menjaga bentuk tubuh saya agar terlihat bagus | | | | |
| 9. | Saya bangga bila teman-teman memuji penampilan saya | | | | |
| 10. | Saya bingung mengenali diri saya sendiri | | | | |
| 11. | Saya enggan bergaul dengan teman-teman disekolah | | | | |
| 12. | Saya enggan memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada pada diri saya. | | | | |
| 13. | Saya enggan pergi ke sekolah bila penampilan saya kurang menarik. | | | | |
| 14. | Saya lebih senang mencontek pekerjaan teman yang lebih pintar dari saya. | | | | |
| 15. | Saya memiliki banyak kekurangan | | | | |
| 16. | Saya merasa bangga dengan perkembangan tubuh saya | | | | |
| 17. | Saya merasa banyak memiliki kekurangan | | | | |
| 18. | Saya merasa bentuk tubuh bukan merupakan halangan bagi saya untuk menjadi sukses. | | | | |
| 19. | Saya merasa bila diminta maju ke depan kelas, karena penampilan saya kurang menarik. | | | | |
| 20. | Saya merasa kegagalan hari ini adalah kegagalan untuk seterusnya. | | | | |
| 21. | Saya merasa malu karena kurang cerdas. | | | | |
| 22. | Saya merasa minder dengan bentuk tubuh saya. | | | | |
| 23. | Saya merasa senang bila banyak orang yang memperhatikan penampilan saya | | | | |
| 24. | Saya merasa telah memiliki segala sesuatu yang saya inginkan | | | | |
| 25. | Saya merasa Tuhan tidak adil kepada saya | | | | |
| 26. | Saya selalu bergaul dengan siapa saja tanpa membedakan. | | | | |
| 27. | Saya selalu yakin dengan kemampuan yang saya miliki | | | | |
| 28. | Saya selalu yakin dengan pekerjaan sendiri dari pada | | | | |

| | | | | | |
|-----|---|--|--|--|--|
| | pekerjaan orang lain | | | | |
| 29. | Saya sering memaksa teman-teman untuk meminjamkan pekerjaannya. | | | | |
| 30. | Saya sering memaksa teman-teman untuk meminjamkan pekerjaannya. | | | | |
| 31. | Saya yakin bila saya berusaha dan berdoa, saya dapat meraih apa yang saya cita-citakan. | | | | |
| 32. | Saya yakin nilai saya akan bagus bila saya rajin belajar | | | | |
| 33. | Saya yakin sebenarnya teman-teman bosan melihat penampilan saya. | | | | |
| 34. | Terkadang saya merasa telah menyia-nyiakan hidup ini | | | | |

